Vol.106 連休にアツイ1冊! 超厚付録100P 電撃攻略StationSP Vol.10

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年5月21日発行（隔週金曜日発行） 第5巻第13号通巻102号

電撃プレイステーション PlayStation

1999 5/7・21 合併号

特別定価 540YEN

デビルサマナー ソウルハッカーズ
スーパーロボット大戦F 完結編
スーパーロボット大戦CB
聖剣伝説 LEGEND OF MANA
DINO CRISIS
ペルソナ2 罪

永久保存版特別付録 100P
電撃攻略Station SPECIAL Vol.10
98年10月～99年1月発売の人気ソフトを完全攻略
幻想水滸伝II
テイルズ オブ ファンタジア
R4 —RIDGE RACER TYPE 4—
チョコボの不思議なダンジョン2
機動戦士ガンダム逆襲のシャア
ストリートファイターZERO3

サガ フロンティアII
ラスト直前までを40P徹底攻略!

ファイナルファンタジーVIII
あらゆるデータと隠しイベントを完全収録した最終攻略!

"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

電撃PlayStation Vol.106
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年5月21日発行（隔週金曜日発行）第5巻第13号通巻102号
発行人／塚田正晃 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 角川書店 〒102-8177東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605／営業
特別定価540円
本体514円
発売・角川書店
T1124483050549
©Media Works 1999 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24483-5／21

Vol.106 連休にアツイ1冊! 超厚付録100P 電撃攻略StationSP Vol.10

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年5月21日発行（隔週金曜日発行） 第5巻第13号通巻102号

電撃 PlayStation

プレイステーション

1999 5/7・21 合併号

特別定価 540YEN

デビルサマナー ソウルハッカーズ
スーパーロボット大戦F 完結編
スーパーロボット大戦CB
聖剣伝説 LEGEND OF MANA
DINO CRISIS
ペルソナ2 罪

永久保存版特別付録 100P
電撃攻略Station SPECIAL Vol.10
98年10月～99年1月発売の人気ソフトを完全攻略
幻想水滸伝II
テイルズ オブ ファンタジア
R4 —RIDGE RACER TYPE 4—
チョコボの不思議なダンジョン2
機動戦士ガンダム 逆襲のシャア
ストリートファイターZERO3

サガ フロンティアII
ラスト直前までを40P徹底攻略!

ファイナルファンタジーVIII
あらゆるデータと隠しイベントを完全収録した最終攻略!

"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

電撃PlayStation Vol.106 別冊付録／電撃攻略ステーションSP Vol.10 徹底攻略／

発行：メディアワークス

PlayStation

プレイ！PlayStation '99

第22回

今月のテーマ

「あの親子も震えた！感動と振動の『ワールドスタジアム3』登場！」

―さあ、始まりました『ワールドスタジアム3』熱血実況中継！実況は私。解説はおなじみ、ステハニー☆林でお送りいたします。こんにちは、林さん。

林「プー。実況ちゅーけーの解説は第2弾ということで、私も血が騒ぎます。きのう、駅の改札で間違ったきっぷ使って、改札を止めては隣を使いして3つの改札を閉鎖させました。以上、改札でした」

―そうですか・・さて、『ワースタ3』は注目のあの監督！あの球団の新ユニフォーム！といった1999年の最新データを取り揃えての登場です。いかがですか林さん、このゲームは？

林「最新データによると、ハニーは新コスチュームを開発中で、そのセクシーさたるや、2000年問題にもひと役買うとか、買わないとか。買ったけど売ったとか、しみがついてたとかなんとか」

―えー、これはプロ野球のゲームです。期待の新人である、あの球団の彼！のデータも投入。しかも自分オリジナルの選手をポケステで育成することもできます。いかがですかね、林さん？

林「野球はルールがよくわからん」

―じゃ、どうして解説してるんですか？

林「お弁当が出るって聞いて。今日のハニーは、やる気よ！」

―・・さあ、盛り上がってまいりました、ワースタ3熱血実況中継！これはデュアルショックにも対応し、ボールをバットの芯でとらえた時の爽快感や、根っこに当たった時のしびれる感覚まで表現！もう、生の野球を味わっているかのよう。

林「そう、ハニーはもう、生の野菜を味わっています」

―あー私の弁当に手を出すなーそういえば、SCEにも野球部があって、ほかの会社と対戦と称して、男に手を出そうとしているらしいじゃないですか。

林「あんた、いらんことばっか知ってるわね。でもうちの球団はすごい。ハイヒールのまま打席に立とうとするボディコン女から、ボールに鼻く○つけて投げる者まで。未知の才能が集結」

―全部林さんのことじゃないですか。えー、球場にいるかのような臨場感が売りの『ワールドスタジアム3』はナムコの提供です。続きまして『オメガブースト』、SCEの提供です。

林「解説しましょう。『オメガブースト』は360度3D空間を自由に飛び回りながらの攻撃。リアルタイム光源計算による立体空間の美しさが売りのシューティングです。それでいて操作が非常にかんたん。これはオススメ」

―解説できるじゃないですか、林さん。で、その感想は？

林「グリグリ！ドッカンドッカン！シュビビーン！かつ、まったり。それでいて春風のようにしつこくない。放課後の図書館を彷彿させる一品です」

―なんのこっちゃ。でも相当ハマってるらしいですね。

林「はい。コントローラが汗でヌルヌルになるくらい。もう、ヌルヌル。いや～ん。このくらい言ってもセーフよね」

―アウト！チェンジ！

プレイステーション・クラブ入会に関するお問い合わせはTEL.03-3266-7830（10:00～17:30、土日祝日は休業）◆インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ！……………

GARAGE http://www.scei.co.jp/

"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc. のホームページです。

SCPH-7500

PlayStation® 標準価格 15,000円（税抜）

PocketStation ホワイト:SCPH-4000, クリスタル:SCPH-4000C

標準価格 3,000円（税抜）

絶賛発売中

"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標、また"PocketStation"は同社の商標です。●商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

初めての感覚、「グライド」が気持ちいい！

ポケットステーション対応

スパイロ・ザ・ドラゴン

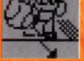
グライド3Dアクション

標準価格 5,800円（税抜）

絶賛発売中

(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント

徹底的に最新のデータを投入。その場にいるような臨場感。



ポケットステーション対応

ワールドスタジアム3

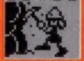
3D野球

標準価格 5,800円（税抜）

絶賛発売中 (株)ナムコ

(社)日本野球機構 プロ野球12球団公認ゲーム データ提供 (社)日本野球機構IBM BIS

陰謀、憎悪、平和。刻まれていく、きみだけの歴史ドラマ。



ポケットステーション対応

サガフロンティア2

RPG

標準価格 6,800円（税抜）

絶賛発売中

(株)スクウェア

今月のタコゲー ｜ タコゲーとは、指にタコができるほどにハマるゲームの事ぞなもし。

全日本プロレスの「明るく・楽しく・激しいプロレス」を再現。

全日本プロレス～王者の魂～

プロレス

標準価格 5,800円（税抜）

絶賛発売中

ヒューマン(株)

メモリカードをアーケードに持ちこんで、君のステップを披露だ。

Dance Dance Revolution

ダンスシミュレーション

標準価格 5,800円（税抜）

Dance Dance Revolution専用コントローラ対応

絶賛発売中 コナミ(株)

テンポとノリが決め手！さあ、ダンスで勝負しよう。

バスト ア ムーブ2 ～ダンス天国MIX～

ダンスゲー

標準価格 5,800円（税抜）

絶賛発売中

(株)エニックス

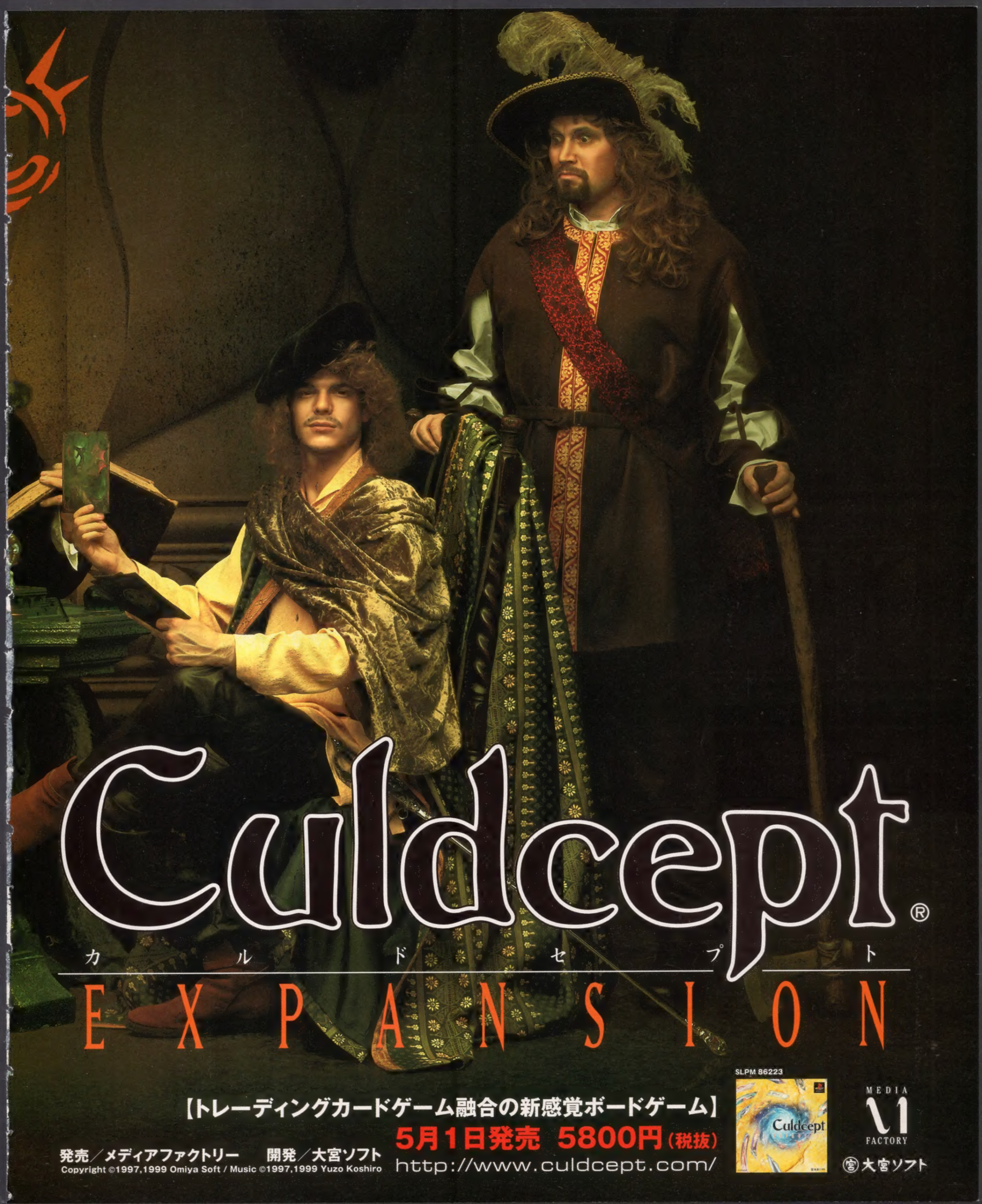
Spyro the Dragon TM & ©UIS.www.universalstudios.com;Dev.by IGI © (株)ナムコ ©1999 スクウェア ©HUMAN 1999 全日本プロレス ©1998 1999 KONAMI & KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO ALL RIGHTS RESERVED.
©メトロ／フレイムグラフィックス／FBIJ／エニックス 1999 ©1999 Sony Computer Entertainment Inc.

一球入コン。
SONY
PlayStation
ANALOG
カンタン操作で、
空前の立体シューティングが楽しめる。
オメガブースト
360°新空間シューティング
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント
SONY
COMPUTER
ENTERTAINMENT

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。 ©1999 ASCII Corp.／ZEROSYSTEM
悠久のエデン
キューブダンジョンRPG

PlayStation
悠久のエデンに浮かぶ
7つの島を舞台に大冒険!!
すべてのシーンを立体で表現。
「キューブダンジョン」
パズル的要素も満載の
「エコブロック」
気分は発明家？
「トレジャーリミックスシステム」
悠久のエデン
The Eternal Eden
ASCII
プレイステーション用ソフト
悠久のエデン
好評発売中
CD-ROM1枚組　標準価格¥5,800(税抜)
ASCII
〒151-8024　東京都渋谷区代々木4-33-10　株式会社アスキー

PlayStation
®
"" マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。


Culdcept®
カ ル ド セ プ ト
EXPANSION
【トレーディングカードゲーム融合の新感覚ボードゲーム】
5月1日発売 5800円(税抜)
http://www.culdcept.com/
発売／メディアファクトリー 開発／大宮ソフト
Copyright ©1997,1999 Omiya Soft / Music ©1997,1999 Yuzo Koshiro
SLPM 86223
Culdcept
MEDIA FACTORY
大宮ソフト

このシナリオを知らずして
勇者王伝説は語れない
PlayStation
オリジナルゲームアニメーション
ファン待望のOGA化!
ファイナルフュージョン承認!!
マモルの身に一体何が!?
レア映像もいっぱいだ!!
ミニゲームがストーリーモードの鍵を握る!
次回お楽しみに
G プレッシャー
G PRESSURE
ゆうしゃおう
勇者王
ガオガイガー
BLOCKADED NUMBERS
NOW ON SALE!
●¥6,800(税別)
●アドベンチャーゲーム
勇者シリーズ10周年メモリアルキャンペーン
最強タッグフォトスタンドプレゼント!
このセル画がフォトスタンドに!
「勇者王ガオガイガーBLOCKADED NUMBERS」と現在発売中のタカラのプレイステーション用ソフト「新世代ロボット戦記ブレイブサーガ」についている応募券2つを官製はがきに貼り、お名前、年齢、住所、電話番号、ガオガイガー、ブレイブサーガに対する熱き想いをお書き添えのうえ、下記までお送りください。抽選で100名様に左のイラストがデザインされた、「最強タッグフォトスタンド(シリアルナンバー入り)」をプレゼントするぞ!
●応募締切
1999年5月31日(当日消印有効)
●お送り先
〒125-8503　東京都葛飾区青戸4-19-16
(株)タカラCS事業部　「勇者シリーズ10周年記念キャンペーン」係
NOW ON SALE!
新世代ロボット戦記
BRAVE SAGA
●シミュレーションRPG●¥6,800(税別)
©サンライズ ©サンライズ・名古屋テレビ ©TAKARA CO.,LTD.1998
—あそびは文化
タカラ
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
©サンライズ・名古屋テレビ ©TAKARA CO., LTD. 1999
●たのしさいっぱいタカラのホームページ　http://www. takaratoys. co.jp
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
タカラの商品は こども商品券で
TAKARA

電撃PlayStation Vol.106 May.21,1999

GAME INDEX

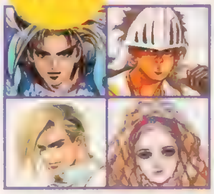
あ
ヴェクトライダーズシリーズ いつか、重なりあう未来へ シロウ編…193
A列車で行こうZ めざせ!大陸横断……191
Lの季節 A piece of memories……18
オーバードライビンⅣ……191
鬼武者(仮)……167
オメガブースト……104・124
俺の屍を越えてゆけ……172
か
ガイアマスター(仮)……186
輝く季節へ……138
カルドセプト エキスパンション……125・190
ガレリアンズ……182
KOUDELKA(クーデルカ)……180
コナミ80'sアーケードギャラリー……125・189
さ
サイバーオーグ……106
サイレント ヒル……102
サガ フロンティアⅡ……24
サルゲッチュ……184
ジェイルブレイカー……185
CINEMA英会話シリーズvol.5 ゾンビ……191
重装機兵ヴァルケン2……10
新時代劇アクション 羅刹の剣……94・125
スーパーロボット大戦F完結編……132
スーパーロボット大戦コンプリートボックス……14
スレイヤーズろいやる2……189
聖剣伝説 LEGEND OF MANA……168
せがれいじり……188
た
たまごDEパズル……185
ダンスダンスレボリューション……90
ちっぽけラルフの大冒険……189
チョコボ レーシング〜幻界へのロード〜……110
DINO CRISIS……166
デビルサマナー ソウルハッカーズ……84
東京魔人學園朧綺譚……98・125
ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3 旅立ちの詩…100
ドラゴンマネー……191
トロンにコブン……176
なは
ナース物語……131
バーガーバーガー2……193
バストアムーブ2〜ダンス天国MIX〜……140
PIXY GARDEN(ピクシーガーデン)……20
ファーランドサーガ 時の道標……125・189
ファイナルファンタジーⅧ……68
ファイナルファンタジー コレクション……136
FISHING FREAKS BassRise……108
ペルソナ2 罪……170
ポケットダンジョン……122・125
ポピュラス 〜ザ・ビギニング〜……189
本格派DE1300円 キャデラック……193
ま
マクロスVF-X2……178
マリア2 受胎告知の謎……183
マリオネットカンパニー……192
ミラノのアルバイトこれくしょん……191
やら
悠久のエデン……191
Little Lovers SHE SO GAME(リトルラバーズ シーソーゲーム)…187
Racing Lagoon(レーシングラグーン)……174
恋愛講座 RealAge……189
Lord of Fist(ロード・オブ・フィスト)……187
ロード オブ モンスターズ……181

TABLE OF CONTENTS

電撃特報 DENGEKI SCOOP!

重装機兵ヴァルケン2 —— 10
スーパーロボット大戦コンプリートボックス —— 14
Lの季節 A piece of memories —— 18
PIXY GARDEN(ピクシーガーデン) —— 20

特集 徹底攻略!



サガ フロンティアⅡ

データもストーリーも完璧な攻略第2弾!! ラスト直前まで!!

24

攻略Station —— 67

ファイナルファンタジーⅧ
デビルサマナー ソウルハッカーズ
ダンスダンスレボリューション
新時代劇アクション 羅刹の剣/東京魔人學園朧綺譚/ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3 旅立ちの詩/サイレント ヒル/オメガブースト/サイバーオーグ/FISHING FREAKS BassRise/チョコボ レーシング〜幻界へのロード〜

電撃SoftStation —— 165

DINO CRISIS
鬼武者(仮)
聖剣伝説 LEGEND OF MANA/ペルソナ2 罪/俺の屍を越えてゆけ/Racing Lagoon(レーシング ラグーン)/トロンにコブン/マクロスVF-X2/KOUDELKA(クーデルカ)/ロード オブ モンスターズ ほか

特別付録

『幻想Ⅱ』『TOP』『R4』など全43タイトルを大攻略!!

攻略Station SPECIAL Vol.10

[連載]電撃PocketStation —— 122
DPSソフトレビュー —— 124
電撃PSコロシアム —— 126
[読者イラスト]4色奴隷 —— 128
電撃プレイクエスチョン —— 131
ウラワザデータベース —— 142
[まんが]カルドセプト エキスパンション はじめて物語 —— 143
[連載読み物]電撃コラムス —— 147
[読者ページ]PSの奴隷 —— 151
読者アンケート —— 162
読者プレゼント —— 163
[連載]電撃NEWS STATION —— 202
電撃ランキングステーション —— 205
次号予告+広告インデックス —— 207
新作ソフトスケジュール —— 208

©1999 スクウェア キャラクターイラスト/小林智美 ©CAPCOM CO.,LTD.

※各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル、DS…DUAL SHOCK、PS…ポケットステーション。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
1

『重装機兵』シリーズの最新作が、シミュレーションRPGになってPSに登場！

いろいろな機種で展開してきた横スクロールACTの名作、『重装機兵』シリーズ。その注目の最新作、PS版の全貌がついに見え始めた！　今回は3D・ACTからS・RPGへとジャンルが変わったこの作品のシステムから登場キャラまで紹介しよう!!

重装機兵ヴァルケン2

7月(予) S・RPG	▶¥5,800　▶メサイヤ ▶MC(1ブロック)DS(AC非対応)

DENGEKI SCOOP ▼ 重装機兵ヴァルケン2

木星での新型機強奪が、この事件の発端だった…

2096年、第三次世界大戦終結後に外宇宙惑星探査計画が実行された。各国は資源採掘のため外惑星に向けて探査隊を派遣していく。だが、月面での鉱石採掘利権等に絡んだ紛争が発展した結果、2101年に第四次世界大戦が勃発してしまう。この戦いは2104年に終結したが、木星や月における採掘権をめぐる各国の対立は治まることがなかった。大戦の影響で木星の衛星ガニメデ等に設営された外宇宙探査隊の基地への補給もストップし、ついには探査隊からの連絡も途絶える。治安維持のために設立された外惑星条約機構は2110年、ガニメデで新型アサルトスーツ（AS）のテストを行う。だが、そこに未確認の武装集団が強襲。物語はここからスタートする。

▲新型アサルトスーツのエグザスα。次期主力ASの有力候補だったのだが……。

メインキャラクター

条約軍

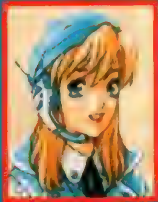
瀬賀達也（せがたつや）

「ヴァルケン2」の主人公。AS製造企業、グランパシフィック社の私設自衛部隊の准尉。軍務経験、実戦経験ともなかったが、ASの操縦技術が抜きんでていたために新型AS（エグザスα）の実験用セカンドパイロットとして抜擢された。木星での事件がきっかけとなり、戦いに巻き込まれていく。

フィルツ・ド・ラヴェルディ

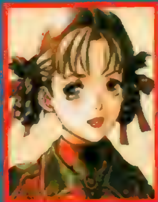
達也と同じ部隊に所属している准尉。エグザスαの演習と護衛のため、共に同行する。

リーナ・ライセン



戦艦に搭乗しているコマンド・オペレーター。てきぱきした口調が魅力の美人。

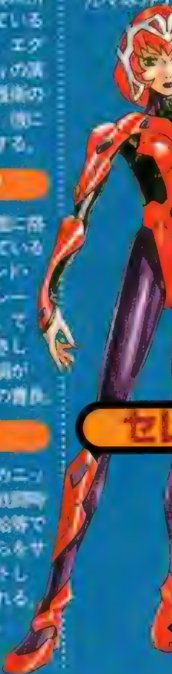
レイ・ルーチェ



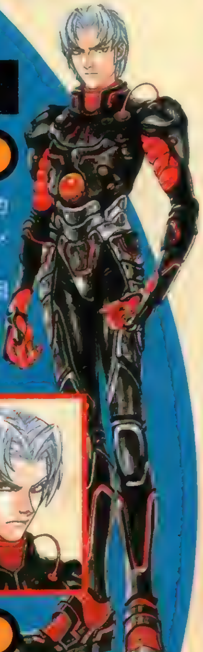
メカニック。戦闘時は補給等で達也らをサポートしてくれる伍長。

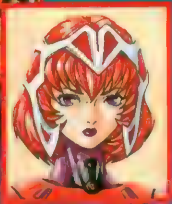
解放軍（侵略軍）

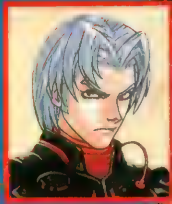
ランス・カルザス



元々は外宇宙探査隊の科学者だったが、条約軍と戦うために解放軍入りした。自らASに乗り込み、エグザスαのコアパーツ奪回作戦を直接指揮する。戦闘を通して達也のライバルとなる。







セレス・アルセリア

解放軍のASパイロットで、階級は少尉。幼い頃から戦闘訓練やAS操縦技術の英才教育を受けてきたため、20歳の女性とは思えないほど戦闘能力は高い。

ただし、これ以外のことはまったくわかっていない。「ヴァルケン2」のヒロイン的存在らしいのだが……。

『重装機兵』シリーズの歴史

「リアルな世界観を持つ、ロボットACTの名作」として有名なシリーズ。過去の3作品はいずれも横スクロールタイプのACTで、難易度の高さと硬派なストーリーが人気の的だった。

重装機兵レイノス

●機種／メガドライブ ●発売日／'90.3.2

重装機兵ヴァルケン

●機種／スーパーファミコン ●発売日／'92.12.18

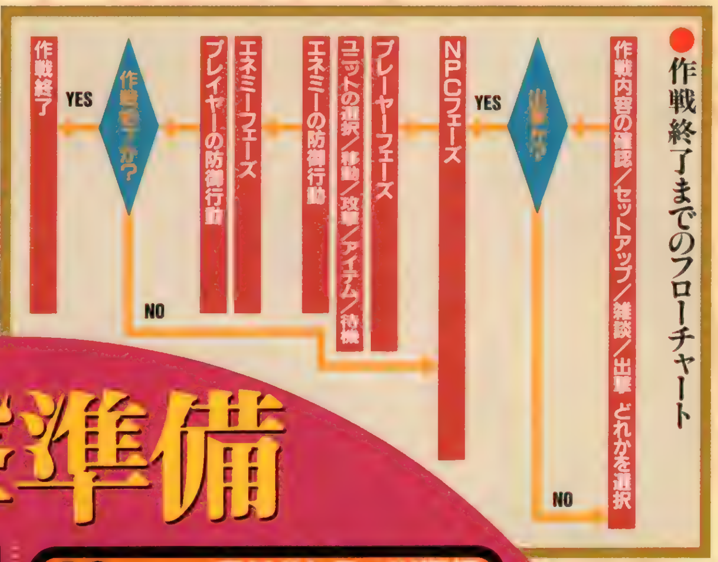
重装機兵レイノス2

●機種／セガサターン ●発売日／'97.2.21

©NCS 1999／TAMTAM

『ヴァルケン2』はこんなゲームだ!!

S・RPGに生まれ変わった『ヴァルケン2』だけに、メインとなるのは敵と戦闘を行なうSLGパートだ。その流れは右の図のようになっている。ブリッジで作戦が指示されたら、内容をよく考えてハンガー（格納庫）で出撃準備を整えよう。出撃したらいよいよ戦闘開始。作戦によっては、NPC（COMが操作する味方）が支援してくれることもあるぞ。目的を達成したら作戦終了となるのだ。



出撃準備

ASをカスタマイズしよう!

装備する武器の選択

作戦が始まったらハンガーに行って各種の設定をすることになる。ここでは作戦内容を考えて出撃メンバーを選んだり、アサルトスーツをセットアップしたりするのだ。具体的なコマンドは以下のとおり。自動的にセットアップしてくれるコマンドもあるので、うまく利用しよう。

PILOT パイロット選択

出撃メンバーを決めるコマンド。『ヴァルケン2』には何人ものパイロットが登場する。しかし、作戦によっては全員を出撃させることができないため、人選が重要になってくるのだ。各パイロットには得意な戦闘間合（近距離ー遠距離）が設定されているので、個人の能力はもちろん、チームとしてのバランスも求められることになる。

AS アサルトスーツ選択

パイロットが乗り込むアサルトスーツを選ぶコマンド。ASの種類によって耐久力や防御力が異なるので、パイロットの個性を生かせるような組み合わせを選びたい。なお、主人公の達也だけはエグザスαに固定されている。

TYPE ASの仕様設定

アサルトスーツの仕様を変更するためのコマンド。あらかじめ、近距離戦闘仕様、突撃用、重兵装仕様といった各種の設定が用意されている。作戦やパイロットに応じて仕様を切り替えることが重要になってくるのだ。

PROGRAM 戦闘用プログラム設定

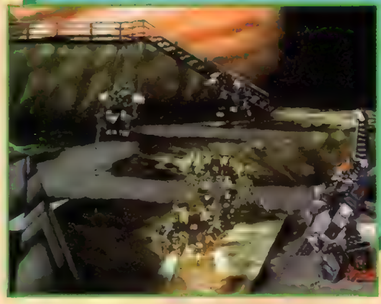
ASに戦闘用プログラムを組み込むためのコマンド。回避、先制攻撃、十字砲火といった物が用意されており、組み込むことでそれらの能力を利用できるようになる。プログラムはパイロットが成長するに従って増えていく。

ARMS 武器選択

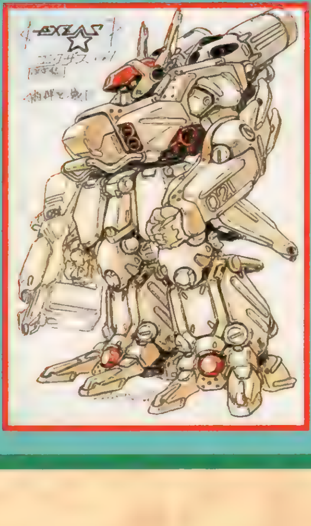
ASに武器を装備させるためのコマンド。写真のように、装備した武器はちゃんとグラフィックにも反映されるようになっている。

『ヴァルケン2』のもうひとつの主役、それがAS(アサルトスーツ)だ!

AS（重装機兵）とは装甲機械化された歩兵のこと。装備を換装することで多種多様な任務に対応させられる、汎用性に富んだ兵器なのだ。通常の大型兵器では入れない山岳等でも重火器を持ったまま行動できるため、現在では地上戦闘の主力となっている。

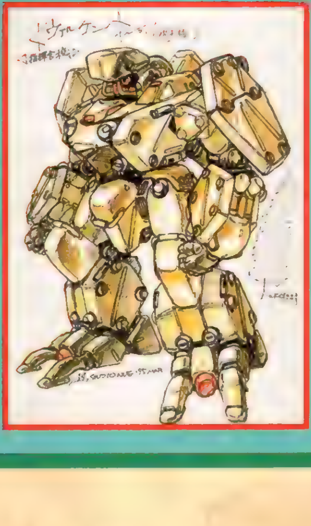


エグザスα



◀次期主力ASとするべく、急ピッチで開発が進んでいる。装甲や機動力が強化されており、一部の実験機は慣性制御システム（宇宙での行動時間が飛躍的にアップする）までも搭載している。『ヴァルケン2』の主人公機。

ヴァルケン



◀史上初の実用AS。前大戦では合衆国連合の主力ASとして活躍し、現在も条約軍の主力ASとして実戦配備されている。ただし、宇宙ではその能力を発揮しきれないため、新型ASに取って代わられようとしている。

戦闘

ASの能力を生かした戦いを心がけよう!

戦闘時には移動(MOVE)、攻撃(ATTACK)、待機(WAIT)といったコマンドが使用可能だ。どうすれば効果的に攻撃できるかを考えて移動したり、武器を選択したりしよう。敵を妨害するチャフや修理用のリペアキットもITEMコマンドで使うことができるぞ

▲左上に表示されているのが戦闘時のコマンドだ。
▶自分と敵のASが同時に表示される戦闘シーン。

▲戦闘中、イベントで仲間と会話をすることができる。攻略のヒントが聞けるかも?

臨場感あふれるコックピット画面!

戦闘中、敵を補足できるようになると主観視点に切り替わる。ここでは敵をロックオンしたり、攻撃方法を決定したりすることができるのだ。写真を見ればわかるように、各種の情報も表示されるぞ。なお、遮蔽物に隠れている敵も捕捉できるが、一部の兵器を除いて攻撃できないようになっているので注意が必要だ。

1 機体選択

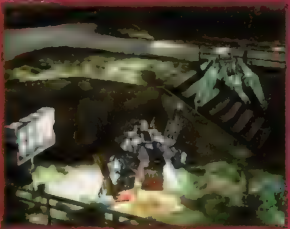
行動させたいASにカーソルを合わせる。すると画面左上にメニューが表示されるので、取りたい行動を選ぼう。

2 移動範囲表示

MOVEを選ぶとフィールドに緑や赤のマークが表示される。緑は移動可能範囲、赤は攻撃可能範囲を示している。

3 移動

移動先を決定するとASがバーニアを吹かして移動を始める。もちろん、移動後に攻撃することもできるぞ。



4 コックピット画面

移動が終了するとコックピット画面に切り替わる。ここで敵をロックオンしたり、攻撃方法を選んだりするのだ。

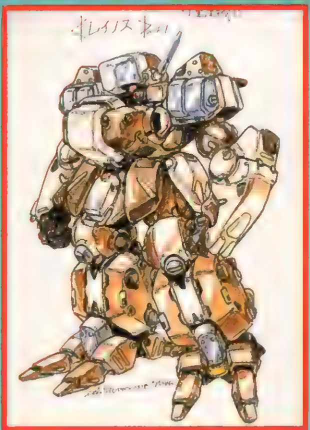
5 攻撃

攻撃の演出は様々。この場合は客観視点に切り替わった後に自機がナックル攻撃している画面だ。

6 敵の回避行動

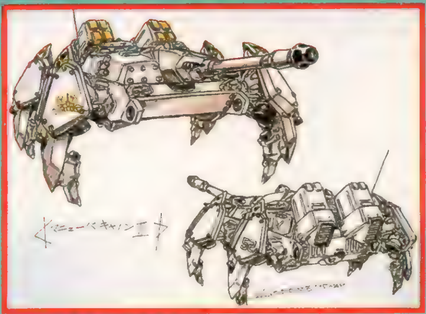
攻撃を受ける敵側にカメラが切り替わる。敵が防御したり、回避行動を取ったりするところが映しだされるのだ。

レイノス



▶宇宙戦を意識して作られた、ヴァルケンの後継機。索敵、巡航能力に優れており、外惑星空域での治安維持活動に活躍している。センサーや電子機器が強化されたことで、より強力なミサイル等の運用も可能になった。

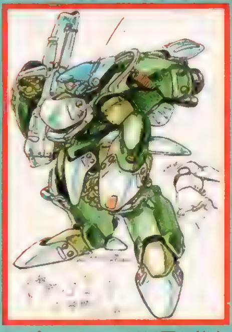
マニューバキャノンII



▲ASを支援するために開発された、大口径砲を持つMC(マニューバキャノン=機動砲)。大きな機体を支えるために4本の足を持っている。機体サイズの関係で行動はある程度制限されるが、それでも従来の装甲車輌とは比較にならないほど機動力が高い。

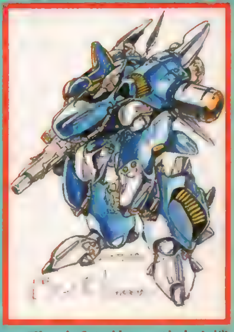
侵略軍アサルトスーツ

テックI



▲ヴァルケンとほぼ同じ能力を持つ。機動性に優れている。

テックII



▲テックIに比べ、出力や機動力がパワーアップした機体。

チェック 重装機兵ヴァルケン2のMOVIEを収録 ▶CD-ROM付きPS誌 電撃PlayStation D19は5月15日発売予定(定価980円)

電撃特報 DENGEKI SCOOP 2

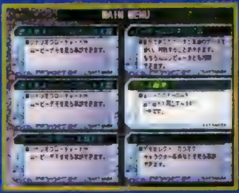
スーパーロボット

シリーズ初の「ボイス編集」

数々のオプションモードを搭載したＤＩＳＣ2から、「ボイス編集」なく公開してしまうのだ!!　気になる開発者直撃インタビュー第

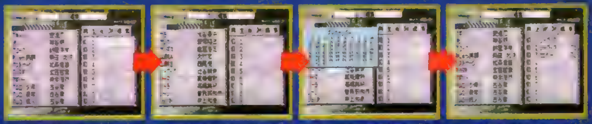
ゲーム中の名セリフを思いのままに編集!!

ゲームに登場するすべてのセリフを自由に並び替えて、連続で再生できる「ボイス編集モード」。今回は、このモードでの実際の編集の手順と、電撃ＰＳ推奨（!?）の楽しみ方を紹介していく。さらに、ゲームに登場するすべての声優さんの名前も大公開！　総勢140人の超豪華キャストはまさに圧巻!!



ボイス編集の手順

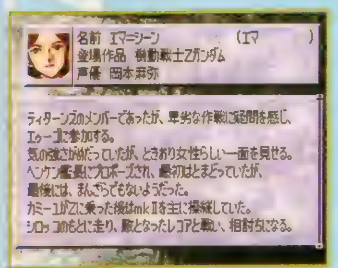
ボイスの編集は、再生順に１つ１つセリフを選んでいくことになる。なお、残念ながら編集データのセーブはできないのだ。



▲まずはメニューで編集を選ぶ。　▲登録したい順番とキャラを選択。　▲セリフ選択。△で試聴（!?）も可能。　▲編集が終わったら再生を選ぶのだ。

これがゲームに登場する全声優リストだ!!

ゲームに登場するキャラクターの中でボイスが入っているのは、３本の作品をすべて合わせるとなんと226キャラ！　そのすべての声優さんを、一挙に公開しよう!!　出演声優は『Ｆ完結編』を遥かに上回る140人以上。これはもちろん、ゲーム史上最大の出演者数となっているのだ。なお、原作キャラは基本的に本来の声優さんが声を担当しているが、一部諸事情により原作と異なっている場合もあるぞ。



▲キャラの出典やプロフィールなどは、キャラクター辞典を参考にしよう!!

キャラクター名	声優名	キャラクター名	声優名	キャラクター名	声優名
アギーハ	安達忍	カツ	難波圭一	コズン	戸谷公次
あきら	神谷明	カットナル	木原正二郎	胡蝶鬼	中谷ゆみ
アコース	鈴置洋孝	ガテゼルク	茶風林	ゴットン	戸谷公次
あしゅら男爵	柴田・北浜	ガトー	大塚明夫	ゴドル	鈴木清信
アストナージ	拡森信吾	カミーユ	飛田展男	ゴルド	秋元羊介
アハマド	玄田哲章	カムラン	塩沢兼人	コンスコン	加藤治
アポリー	柴本浩行	ガラミティ	佐藤正治	早乙女博士	富田耕生
アムロ(少年)	古谷徹	ガラリア	安達忍	ザッシュ	阪口大助
アムロ(青年)	古谷徹	カリウス	飛田展男	ザビーネ	梁田清之
アムロ(成人)	古谷徹	ガルーダ	市川治	サフィーネ	深見梨加
アリアス	大滝進矢	ガルマ	森功至	さやか	松島みのり
アレン	若本規夫	カロッゾ	前田昌明	サラ	水谷優子
暗黒大将軍	緒方賢一	カワッセ	拡森信吾	ザレス	飯塚昭三
アンナマリー	神代知衣	キース	山田義晴	ザンボス	塩屋浩三
イーノ	菊池正美	キーン	高田由美	山賊A	大竹宏
イリア	佐脇君枝	キシリア	小山茉美	山賊B	西尾徳
ヴィガジ	草尾毅	キャラ	門間葉月	シーブック	辻谷耕史
ウェンドロ	高坂真琴	ギュネイ	山寺宏一	シーマ	真柴摩利
ウッダー	大林隆之介	キリー	田中秀幸	シーラ	高橋美紀
エイブ	堀部隆一	ギレン	銀河万丈	ジーン	曽我部和恭
エマ	岡本麻弥	クェス	川村万梨阿	ジェリド	井上和彦
エマリー	藤井佳代子	クランプ	塩沢兼人	ジェリル	大塚智子
エリス	冨沢美智恵	クリス	林原めぐみ	シャア	池田秀一
エル=ピアンノ	原えりこ	グレミー	柏倉つとむ	シャーキン	市川治
エル=フィノ	冨沢美智恵	クロ	佐久間レイ	ジャック	井上真樹夫
エレ	佐々木るん	クワトロ	池田秀一	シャリア	木原正二郎
オウギュスト	戸谷公次	ゲーツ	矢尾一樹	シュウ	子安武人
オールト	矢田耕司	ケーラ	安達忍	十三	キートン山田
オルテガ	二又一成	ケルナグール	郷里大輔	シュタイナー	秋元羊介
カークス	玄田哲章	ゲンナジー	石塚運昇	ジュドー	矢尾一樹
カイ	古川登志夫	コウ	堀川亮	ジュン	中谷ゆみ
ガイア	政宗一成	甲児	石丸博也	ショウ	中原茂
カクリコン	戸谷公次	小介	千々松幸子	ジョグ	目黒裕一

©ダイナミック企画 ©創通エージェンシー・サンライズ ©ダイナミック企画 ©東映 ©東北新社 © BANPRESTO 1999

大戦コンプリートボックスモードを徹底チェック!!

モードをクローズアップして紹介!!　その魅力を余すところ2弾も見逃すな!!

スーパーロボット大戦コンプリートボックス

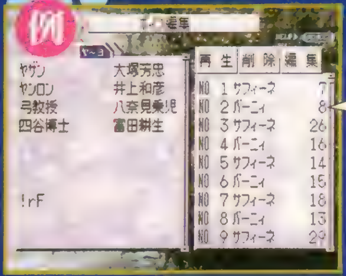
6/10　S・RPG　▶¥6,800(予)(CD2枚組)　▶バンプレスト　▶MC(2~15ブロック)

ボイス編集の楽しみ方

1. オリジナルの会話を作る

なんの関係もないセリフ同士を組み合わせて、オリジナルの会話を作る。やはりボイス編集モードの最大の楽しみはコレに尽きるだろう。収録されているボイスの数はとにかく半端じゃないので、思わぬ会話ができあがったりするぞ。

例

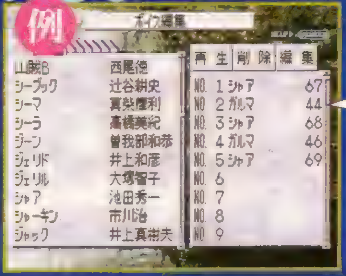


「ふふ、あなたを天国に連れていってあげるわ」
「い、いくぞ」
「ああ、そう、そうよ、その調子」
「う……も、もつのか?」
「あ、ああ……」
「だめだ、このままじゃ、もたない!」
「ううん……も、もう少し」
「だ、だめだ!!」
「あん、だめね」
「けっ!!　下手くそが」

2. 原作の名場面を再現する

ボイス編集モードでは、ゲームでは使用されていないサービス的なボイスも収録されている。これを使って、各原作の名場面を再現することも可能になっているのだ。とくにガンダム系のパイロットは、サービスボイスが多いので要チェック!!

例



「ガルマ、聞こえていたら、キミの生まれの不幸を呪うがいい」
「なに、不幸だと!?」
「そう、不幸だ」
「シャア、計ったな、シャア!!」
「キミはいい友人だったが、キミの父上がいけないのだよ。フフフ、ハッハッハッ」

キャラクター名	声優名	キャラクター名	声優名	キャラクター名	声優名	キャラクター名	声優名
シロ	折笠愛	ニー=ギーレン	島田敏	兵士(DC) F	小杉十郎太	ラドラ	緒方賢一
シロッコ	島田敏	ニー=ギブン	安宅誠	兵士(EX) A	大友龍三郎	ラムサス	拡森信吾
人工知能	???	ニェット	戸谷公次	兵士(EX) B	青野武	ララァ	潘恵子
真吾	鈴置洋孝	バーニィ	辻谷耕史	兵士(EX) C	柏倉つとむ	ラル	広瀬正志
神宮寺	井上真樹夫	バーン	速水奨	兵士(EX) D	草尾毅	ランシャオ	野田圭一
スレッガー	玄田哲章	ハサウェイ	佐々木望	ベル	吉田古奈美	ランス	目黒裕一
スレンダー	鈴木誠一	バスク	郷里大輔	ベルトーチカ	川村万利阿	リシェル	塩沢兼人
セイラ	井上遙	ハマーン	榊原良子	ベンケイ	八奈見乗児	リッジ	鈴木誠一
セシリー	冬馬由美	ハヤト	キートン山田	ボス	大竹宏	リムル	色川京子
セニア	皆口裕子	ハヤト=コバヤシ	鈴木清信	マ=クベ	塩沢兼人	リュウ	飯塚昭三
ダー	二又一成	万丈	鈴置洋孝	マーベル	土井美加	リューネ	日高奈留美
大作	たてかべ和也	ピアン	飯塚昭三	マウアー	榊原良子	リョウ	神谷明
ダンゲル	菊池正美	ビーチャ	拡森信吾	マサキ	緑川光	ルー	松井菜桜子
ちずる	上田みゆき	ひかる	川島千代子	マシュマー	堀内賢雄	ルオゾール	青野武
チャム	川村万利阿	豹馬	三ツ矢雄二	マッシュ	佐藤正治	ルセット	勝生真沙子
ディック	野島健児	ファ	松岡ミユキ	マリ	高坂真琴	[illegible]	岡村明美
デニム	緒方賢一	ブーン	永井一郎	マリア	吉田美保	レイカ	井上遙
鉄甲鬼	矢田耕司	フェイ	橋本晃一	ミオ	かないみか	レコア	勝生真沙子
鉄也	野田圭一	フェイル	置鮎龍太郎	ミチル	吉田美保	レスリー	西尾徳
デミトリー	古川登志夫	フォウ(味方)	島津冴子	ミラ	潘恵子	レズン	伊倉一寿
デューク	堀内賢雄	フォウ(洗脳)	島津冴子	ムサシ	西尾徳	レビル	池田勝
デューク(偽)	堀内賢雄	ブライト	鈴置洋孝	メキボス	石田彰	レミー	小山奈美
テュッティ	井上喜久子	ブラン	中村秀利	メリー	中谷ゆみ	ローレライ	吉田美保
テリウス	石田彰	プル	本多知恵子	モニカ	皆口裕子	ロザミア	藤井佳代子
トールス	堀内賢雄	プルツー	本多知恵子	モンシア	茶風林	ロザミィ	藤井佳代子
トクワン	戸谷公次	プレシア	こおろぎさとみ	モンド	塩屋浩三	ロドニー	速水奨
ドズル	郷里大輔	ブロッケン	滝口順平	ヤザン	大塚芳忠	ロベット	野沢雅子
トッド	逢坂秀実	ブンドル	塩沢兼人	ヤンロン	井上和彦	ロベルト	塩屋浩三
ドレイク	大木正司	兵士(DC) A	菊池正美	弓教授	八奈美乗児		
ドレル	草尾毅	兵士(DC) B	若本規夫	四谷博士	富田耕生		
ドレン	永井一郎	兵士(DC) C	島田敏	ライラ	佐脇君枝		
ナイーダ	杉山加寿子	兵士(DC) D	拡森信吾	ラカン	大林隆之介		
ナナイ	榊原良子	兵士(DC) E	塩屋浩三	ラテル	森功至		

ボイス入りキャラ=226人
声優=140人

チェック!! スーパーロボット大戦コンプリートボックスの体験版を収録 ▶ CD-ROM付きPS誌 電撃PlayStation D19 は5月15日発売予定(定価980円)

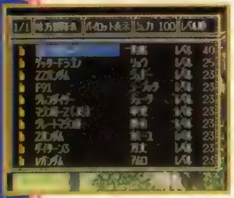
緊急企画 「バーチャルスタジアム」対戦リプレイ

DISC2の最大の目玉といえば、やはりユーザー同士の対戦を可能にする「バーチャルスタジアムモード」だ。今回は、その対戦の楽しさを伝える第1弾として、ちょっとした模擬戦をおこなってみたぞ。今回使ったルールは右のとおり。今後も、ルールを調整しつつリプレイをしていく予定だ。

バンプレスト非公認 電撃対戦ルール

- ●出撃数：10
- ●1フェイズ操作数：3
- ●マップ兵器禁止
- ●「覚醒」「復活」禁止
- ●精神コマンドは各キャラ1フェイズに1回のみ
- ●操作しないキャラの精神コマンド使用禁止

1Pサイド ロンドベルメインチーム



◀全体的なレベルの低さが気になるが、扱いやすい。今回は圧勝と思われたが……。（担当：B）

●いよいよ対戦スタート!! いきなり勝負は始まっている!?

C：さて、いきなりだが、さっそく始めようか。まずは先攻後攻を決めよう。

C&B：じゃんけん……

（結果：Bの勝ち）

B：よし、先攻。ではさっそく選択……。うーん、レベルが低いなぁ。まあいいか。街の上に陣取ります。

C：玉砕覚悟で目の前に出撃します。

B：ぐわ、入り乱れたね（写真①）。んーと、まずは落とせるものを落としていくか。手近なキュネイから。とりあえず熱血をかけて……いけ、フィンファンネル!! 【キュネイ、撃墜】

B：あとは、シーブックでガトーを落としておこう。

【攻撃ヒット】……うそ、生きてる。

C：はっはっは誰だと思ってる。ガトー様をなめるな。

B：仕方ない。ZZで……命中率90%切るのか。まぁいいや。ほーれ!!

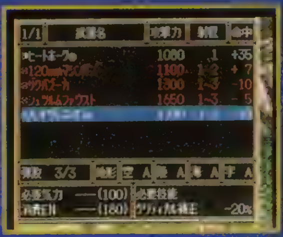
【ガトー撃墜・フェイズ交代】

★

C：えーと、シャアでアムロに攻撃。

B：ちょっと待て！　なんだその武器は!!　ハンドグレネイドの攻撃力フィンファンネル以上じゃないか。

C：シャア専用ザクですから（写真②）。



▶（写真②）グレネイドでこの威力。さすがシャア。

【攻撃ヒット・反撃外れ】

……2回行動可能だからもう1回できるな。シーブックを狙います。そこか!!

【シーブック切り払い・反撃外れ】

B：ガルマが必中、アムロに攻撃。よし、落とした。お、2回行動のキャラの1回目は数にカウントされないね。じゃあ、マシュマーで……。ザクIIIの武器、腐ってるな。熱血をかけてシーブックに攻撃します。

C：ダメ。フェイズ終了！

B：ちぇ!! 【フェイズ交代】

★

C：2回行動可能キャラの攻撃は、数に数えられないというのは盲点だな。よく数えておかないと。では、ゲッターに必中、シャアにゲッタービーム。

【攻撃ヒット・反撃ヒット】

C：なんか、反撃喰らってゲッター瀕死なんですけど（涙）。えーと、お次はグレンダイザーに必中、ララァにスペースサンダー。邪魔だ、どけ!!

【攻撃ヒット・反撃ヒット】

C：トドメさせずか。コンVで必中、ララァに超電磁ヨーヨー。

【ララァ撃墜・フェイズ交代】

C：ララァ落とすのがやっとかぁ。

★

B：お、ラカンが魂持っている。これを使ってダイターンに攻撃だ。

【攻撃ヒット・反撃外れ】

C：うそ。ダイターン瀕死……。

B：しかもラカンもう一回攻撃できるピョン。それダイターン撃墜。

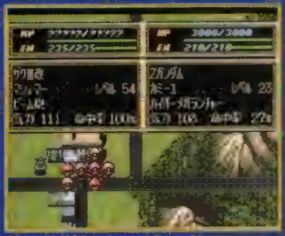
C：今ので行動2回だからな。

B：わかってるって。でもなんか楽勝ムード（笑）。シャアでゲッターに攻撃ね。

【ゲッター撃墜・フェイズ交代】

★

A：カミーユでマシュマーを……ってマシュマーのHP1万越えてるじゃん!!



▶（写真③）さすがのカミーユでもこのレベル差では……。

B：今頃気がついたの？

C：しかも命中率27%!?　いや、カミーユならやってくれる!!（写真③）

【攻撃外れ、反撃ヒット】

C：クソッ!!　シーブックに熱血かけて、グレミーに攻撃。

【攻撃ヒット・反撃ヒット】

C：グレミーごときも落とせないのかぁ。ジュドーでグレミーにトドメ。

【グレミー撃墜・フェイズ交代】

★

B：シャアに熱血。シーブックに攻撃。

【シーブック撃墜】

B：ラカンに魂。ジュドーに攻撃。ナマイキィ!!

【ジュドー撃墜・あと1回残っているが、お情けでフェイズ交代】

★

C：えーとね、カミーユに加速。逃げる（……すでにやる気なし）。

★★★

――その後、ロンドベルチームはなんとかシャアを落とすが、結果はZAKUチームの勝利。弱いと思われたZAKUチーム、実はかなり強いのでした。

▶（写真①）こんなに近いんじゃ、戦闘どころじゃない。

ZAKUチーム サイド2P

▶ザクだけで構成されたチーム。かなりテクニカルな戦術が必要と思われたが……。（担当：C）

乱入対談 Part V

●戦い終わって反省会!!

A：つーわけで対戦してみたワケだが、どうだ。

C：どうにもこうにも。こうも差がつくとは。

A：最初はロンドベルチームの圧勝と思われてたんだけどな。そこをZAKUがレベル差を持ってしてなんとか粘って戦う……という展開を期待していたんだけど。誌面的にも。

B：このレベル差は大きかったね。

C：シャアを落とせる気がしないんですけど。切り払う、シールド防御はするけど。全然HP減らない。

B：アムロのレベルも低いから、まず当たらないですね。まさかシャアがここまで粘るとは。

C：カミーユをもってしてもシャアに対して命中率6%ですからね。アムロでも無理なのにほかのキャラで当たるわけないか。まぁ必中持っているキャラは多かったんだけど。

A：1ユニットにつき精神コマンド1回だけってのはスーパーロボットにはきつかったかな。

C：マジきつい。必中つかうと気合上げられないから、必殺技使えないのよ。それはいいけど、ゲッタービームで落とせないザクってなんだよまったく。

B：やはり赤い彗星は偉大でした。

A：通常の3倍だし（笑）。

C：マシュマーのザクIII改のHPの高さもひどい。

A：そうそう、2回行動可能なキャラの1回目って、行動可能回数に数えられないってのはシステム的な盲点だったね。

B：ユニットが行動終了して灰色にならない限り回数には数えられないみたいですね。2回行動可能なキャラの数だけ行動回数が増えるってことになる。これはちょっとアレなんで、自分たちでルールを決めるしかないでしょう。

A：まぁ、今回のように数を数えて規定回数に達したらフェイズ終了を選べばいいんだけどね。もうちょいルールをチューンナップして、またいつかやろう。

B：できれば今度は、育てたチーム同士で戦いたいね。

4号連続特別企画

スパロボ開発元ウィンキーソフトに直撃

今だから語る「スパロボ」の本当の話 Part II

『スパロボ』シリーズ開発元、(株)ウィンキーソフト&(株)バンプレストの寺田氏が語る本音の話。今回は、『新スーパー』から『F』までに関するお話を収録!!

メジャーになった『スパロボ』の、"さらに先"を見てみたかった

▲エヴァのケーブルなど、新システムも満載していた。

●メジャーになった「スパロボ」の新たなる挑戦!!
「新スーパーロボット大戦」

——「第4次S」のことまでお話を伺いました(前号参照)が、そのあとは「新スーパー」ですね。

寺:「第4次」で「スーパーロボット大戦」がメジャーになった。でも、話は終わっちゃってるわけです。実は次どうしようかってときに2本やるって話になって……、「魔装機神」はもう決まってたんですよ。で、もう1本は新しい「ロボット大戦」なんで、それなら「新スーパーロボット大戦」じゃあって。それ、まんまやんって(笑)。

高:ここにきてやっとメジャーになったっていうのがあったから、なんとしてもその先を見てみたかったんです。じゃあ作り手全部変えてやりましょうかって。ただ、かなり思い切った形で変わるんで、今までついてるユーザーから批判も出てきますよ、と。そのかわり、新しいユーザーがつかめればいいんじゃないかと。

——一番違うのって、リアル頭身ですよね。

高:まあ、リアルは一度やってみたかったんです。で、後半からは「第4次プラス」というか「F」の原形のやつの話があがってきまして。

▲頭身がリアルサイズになった「新スーパー」。当時はかなり衝撃的だった。果たして続編はあるのか?

●「第4次」の手直しのつもりが、とんでもないボリュームに——
「スーパーロボット大戦F」

——それで「F」になるんですか。

高:その前に「魔装機神2」をスタートしてたんですよ。で、セガさんからぜひSSで「スーパーロボット大戦」が欲しいんだって打診があったんです。でも、マンパワー的に無理なんで、一度断ったんです。それから半年後に、どうしても欲しいからっていう話があって。じゃあ、そのときやっていた今の「魔装機神2」を止めてもいいんだったらやりましょうっていう話でスタートしたんです。

寺:その時にエヴァンゲリオンが始まったんです。で、私呼び出しされて、エヴァンゲリオンのビデオ渡されて、これを入れろって(笑)。

高:で、ガイナックスさんの作品なんで、設定もかなり細かいですし、これ入れたら大変なことになるって話をして、1度断ったんですよ。

寺:それともう一つ、SDにすることに関して確認したんですよ、ガイナックスさんのほうに。SDは駄目なんで「ロボット大戦」は無理だって返答かくると思ったら、いやあ、私のロボットがマジンガーとゲッターと一緒に戦うなんて、こんなうれしい事はないという話が監督の庵野氏から来て(笑)。そのままゲーム全部作り直しって感じ。じゃあ話が難しいイデオンも入れようと……。

——ついでにすごいのが増えましたね(笑)。

寺:いや、イデオンはうちの上司がずーっと入れたがってて、知らない間に申請してたっていう(笑)。

▲すべてのグラフィックが描き直しとなった「F」。

——それではガンバスターは?

寺:イデオン、エヴァときたら、ガンバスターぐらいで対抗だとって言って。それにウイング入れて、「新スーパー」でやったGをもう1回。この時点で「第2次G」がなかったことになってる(笑)。

高:気が付いたらなんでこんなに作業量が増えたんだろうかと(笑)。

——グラフィックはSSになった時にまた描き直しになったんですか?

糸:全部描き直しですね。画面サイズが違うんで。

庄:絵だけかなって思ってたらエヴァンゲリオンは紐ついてるし、イデオンは意志があるし、で結局プログラム的にもまた作り直し(笑)。

草:「新」で下地はあったけどエヴァのケーブルは大変でした。紐ついてるだけだと思ったら、付けかえができるとか、ATフィールドとか。

寺:当時、ATフィールドどうするかって悩んでて。そうしたら庵野氏から超電磁スピンやシャインスパークとかは耐えられませんよ、っていうとても力強い回答が(笑)。

——一番偉い人がそう言ったらそうなんでしょう。

寺:あと、クワトロを弐号機に乗せてくれとか訳のわかんない要望かきたり(笑)。

——あ、赤いからですか。

草:シャア専用弐号機と(笑)。

寺:とにかく作業が膨大で、顔色がどんどん土気色になってく阪田さんが恐かった(笑)。

——それもあって、2つに分かれて……。

高:作業がいつ終わるかまったく見えてこなくて。ただ、そこまでの話が十分面白いっていう手応えがあったのと、中途半端な形でまとめるよりは、きっちり最後まで作ったほうがいいんじゃないかということで、2本に分けることを考えました。

次号PartIIIに続く

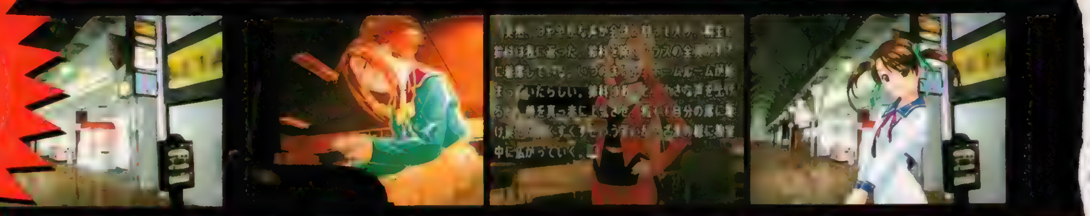
インタビューに答えて下さったみなさま

代表取締役 社長 髙宮成光氏(高)
グラフィック 鎌田篤志氏(鎌)
グラフィック 糸洲文恵氏(糸)
ディレクター 阪田雅彦氏(阪)
プログラマー 庄真宏氏(庄)
プログラマー 草開一也氏(草)
プロデューサー 寺田貴信氏(寺)

やっぱり電撃だね!
■スーパーロボット大戦コンプリートボックス 完全攻略ガイド(7月発売予定・価格未定)
みっつのソフトがひとつになれば、ひとつのソフトは、100万パワーだ!! とばかりに、期待大の「コンプリートボックス」。電撃攻略王では恒例の着メロをはじめ、スパロボファンなら見逃せないオリジナル企画満載の攻略本を制作中。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
3

引キ裂カレタ世界ノナカデ愛シ合ウ2人ノ魂ハ流



Lの季節
A piece of memories

ファンの期待高まる『Lの季節』に期待の続報！　魅力的な4人の新キャラクターを独占大公開!!

Lの季節 A piece of memories		
夏予定 AVG	▶価格未定 ▶MC(1ブロック)	▶トンキンハウス

先に紹介した8人の美少女とともに彼女たちとのエンディングも存在する!!

この『Lの季節』は現実と幻想、2つの世界を舞台に物語が展開する、サウンドノベル形式のAVG。ゲームはテキストを中心に進行し、その途中に現れる選択肢によってストーリーが幾重にも分岐する。また、女の子と会話して仲良くなれば、その女の子とのエンディングも見ることができるのだ。もちろん、ここで紹介している4人の新キャラクターにもそれぞれのエンディングが用意されているぞ。

弓倉さやか（ゆみくら）

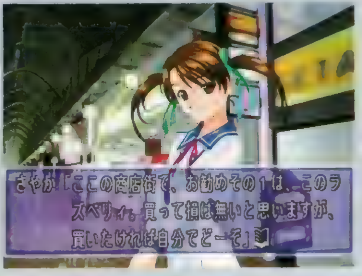
CHARACTER DATA

生年月日	7月18日(14歳)
身長・体重	152cm・40kg
血液型	AB型
世界	現実界

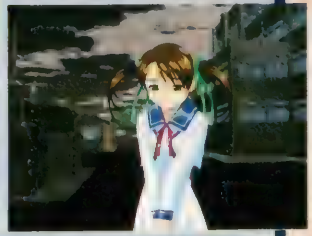
PROFILE

吹奏楽部に籍を置く聖遼学園中等部の2年生。とても活発で、なんでもおいしく食べるのが特技（？）。

笑顔がキュート♥



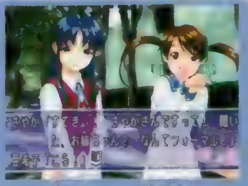
▶彼女は家庭の悩みを持っているらしい…。



◀さやかの趣味の1つは買い食い。

発覚!! 2人は姉妹!?

実はさやかは、これまでの記事で紹介した弓倉亜希子の2歳年下の妹。内気な亜希子に対して、さやかはとても明るい女の子だ。性格は対照的だが、互いに通じる部分もあるらしく仲が良い。また、2人とも聖遼学園に通っているので、写真のような2ショットがよく見られる。

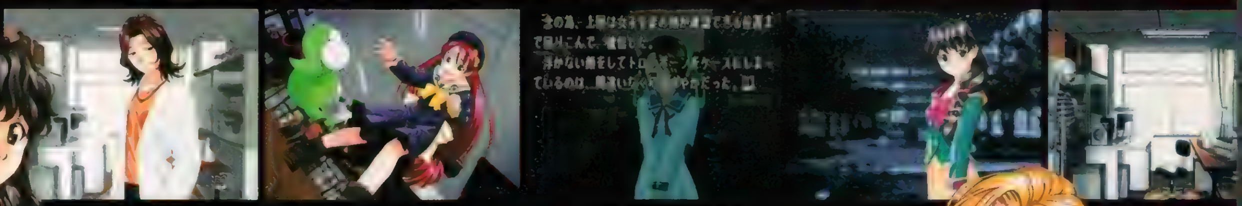


▲大人しい性格の亜希子も妹の前では立派なお姉さんぶりを発揮!?

新たに判明!!
4人のキャラクタ

©1999 TONKINHOUSE

転シ…ソノ男ノ悩メル魂ハ現代デモ幾度トナク転生シ事件ヲ起コス……



霧城七衣（きりしろ ななえ）

CHARACTER DATA

生年月日	1月30日(16歳)
身長・体重	149cm・42kg
血液型	A型
世界	幻想界

PROFILE

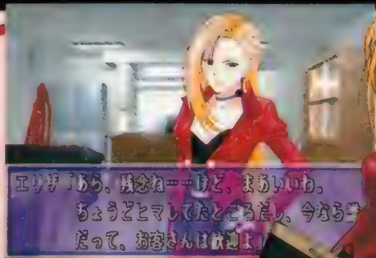
おっとりした性格で極端なまでにマイペース。本を読むことが好きで図書委員を務めているが、読む本といえば漫画が中心らしい。

発覚!! 彼女はユーレイ!?

彼女は魔法から生み出された生命体。写真のように絵のなかから飛び出して来るのだ!!

大人の女性、登場

エリザ・ウィンテーター



発覚!! 彼女はヴァンパイア!!

見た目は普通の人間だが、彼女の正体はヴァンパイア。でも、苦手な食べ物は納豆だったりする…。

CHARACTER DATA

生年月日	12月25日(24歳)
身長・体重	169cm・54kg
血液型	B型
世界	幻想界

PROFILE

聖遼学園理事長の娘。現在はその代理を務めている。冷淡な性格だが、たまにイタズラ好きな一面を見せることも。

草壁湊（くさかべ みなと）

発覚!! 彼女の仕事

湊は主人公の通う学園の物理学教諭。意識喪失で入院した前任の教師の代理で、主人公のクラスを担当することになる。

CHARACTER DATA

生年月日	4月27日(26歳)
身長・体重	165cm・47kg
血液型	O型
世界	現実界

PROFILE

ぶっきらぼうな性格の持ち主で、いつも気だるそうにしている。サンドイッチやハンバーガーが好物。愛煙家。

主要キャラも出そろい、いよいよ物語が動き始める…。

平穏と静寂が支配する世界。住人たちは穏やかな生活が永遠に続くと思っていた。だが、ある日のこと、一組の男女が愛情とともに憎しみの感情をも抱き、世界を2つに引き裂いてしまう。それが、このゲームの舞台である現実界と幻想界だ。主人公たちは、それぞれの世界で起きる〝ある事件〟をきっかけに奇妙な出来事へと巻き込まれることになるぞ。そして、その中心となる登場人物が出そろった今、その詳細が次号でついに明らかになる。期待して待つべし!!

ゴメンなさいっ！

先月、東京ゲームショウの会場で行われたキャラコンの結果を発表します！　って考えてたんですけれど、投票数が多数のため、集計が間に合いません(涙)。楽しみにしていた読者の皆様には申し訳ありませんが、次号できっちりお伝えしますのでもう少し待ってね。ゴメンね♥

ーを誌上初公開!!

独占公開!!「奇跡の人(プレイヤー)」が

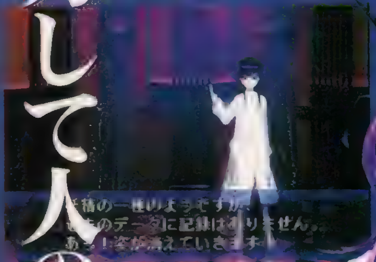
妖精たちと協力して人の住める星へ

未来の宇宙を舞台に妖精たちを育て上げ、未開の惑星を開拓する育成SLGがPSに登場するぞ。今回は独自に入手した妖精に関する情報や、とってもキュートなパートナーの新着イラストを公開。また、基本システムと魅力的なキャラクターの両方から本作の魅力に迫っていくので、要チェック！

物語の舞台は人類が地球を離れ、ほかの惑星に移住し始めてから約千年後の世界。妖精の超常的な力を借り、惑星を人の住める星へ開拓する人物を人々は"奇跡の人"と呼んだ。プレイヤーは、この"奇跡の人"となって妖精たちを育成し、指示を与えながら無人の惑星を人間が住める環境に作り変えることが目的となるのだ。

▶妖精は"モドフス"と呼ばれるアイテムを生み出し、環境に影響を与える。

◀親代わりとして妖精たちを成長させていく楽しみが大きな魅力。



NEREDY ネレディ

主人公が乗船する宇宙船の人工知能でパートナー的存在。主人公の仕事をサポートするほか、無人惑星での孤独感を癒す役割もになっている。

PixYgarDeN ピクシーガーデン

PIXY GARDEN
ピクシーガーデン

99年予定 SLG	▶価格未定	▶エスコット
	▶対応周辺機器未定	

©ESCOT IMAGEWORKS character designed by CHOCO

妖精(ピクシー)を育て、妖精(ピクシー)が星を育む(はぐく)異色SLG

育成時には妖精たちを箱庭のような特殊な装置の中で生活させる。プレイヤーは、その中に木や石などを設置したり、妖精にアイテムを与えて育てることになるぞ。そして、成長した妖精を星に放つことで環境を操作するのだ。

KEY WORD 妖精たちの 仕草

育成時には妖精たちの生活を観察することが可能だ。妖精たちは走り回ったり、物を食べたりして勝手気ままに飼育機での生活を楽しむ。ときには、歌や踊り、道具を使って遊んだりと、いろいろな仕草でプレイヤーの目を楽しませてくれるぞ。

閃布(セップ)の妖精

風の妖精の中で中位にあたる存在。"奇跡の人"から「まなむすめ」の愛称を与えられ、かわいがられていたとされている。

KEY WORD 進化

妖精は成長すると別の姿へと"進化"し、外見や能力（火や水などの属性）が変化する。進化経路は幾重にも分岐しており、育てかた次第でまったく違う種類に成長するぞ。

▼進化の過程は「進化樹」と呼ばれる図で表示される。

光陰(コウイン)の妖精

火の妖精。背中に生えた羽で自由に空を飛ぶことができる。そのため、一般的には風の妖精と思われがち。

すべての始まり 白き(シロ)妖精

妖精がまだ生まれたばかりの段階で、いわゆる幼体。すべての妖精はこの幼体から進化をとげ、さまざまな種類の妖精へと成長していく。また、これらの妖精は普通の人の目に映ることはなく、特殊な能力を持つ"奇跡の人"のみ見ることができる。

想石(ソウセキ)の妖精

土の妖精。最初は妖精の最上位と思われていた。しかし、妖精として未発達な部分も多く、さらなる成長の可能性を秘めている。

炎舞(エンブ)の妖精

これも火の妖精。火を自在に操ることができる。しかし、環境に及ぼす影響力が小さいため、より上位の火の妖精が必要。

KEY WORD 環境への 影響

星の環境には妖精の属性が大きく影響する。例えば、水の属性を持つ妖精の数が増えると洪水などの災害が起き、やがて地上が水没する。というように育成方針が星の未来を決めることになるのだ。

未知の妖精たちがキミを待つ

©FUJIOT/IMAGEWORKS 199

誰にも止められない 闘いが始まる。
Energize!
There's no way out. We are going to be killed by that machine!
CRUSH!!
NO PROBLEM!
SQUARESOFT

PlayStation
サイバーオーグ
CYBERORG
4月22日発売。
標準価格 5,800円(税抜)
Good Baby.

サンダイル英雄戦記 第2章

SaGa FRONTIER II サガ フロンティア 2

ゲーム中盤からラストダンジョン直前までのイベントを完全攻略

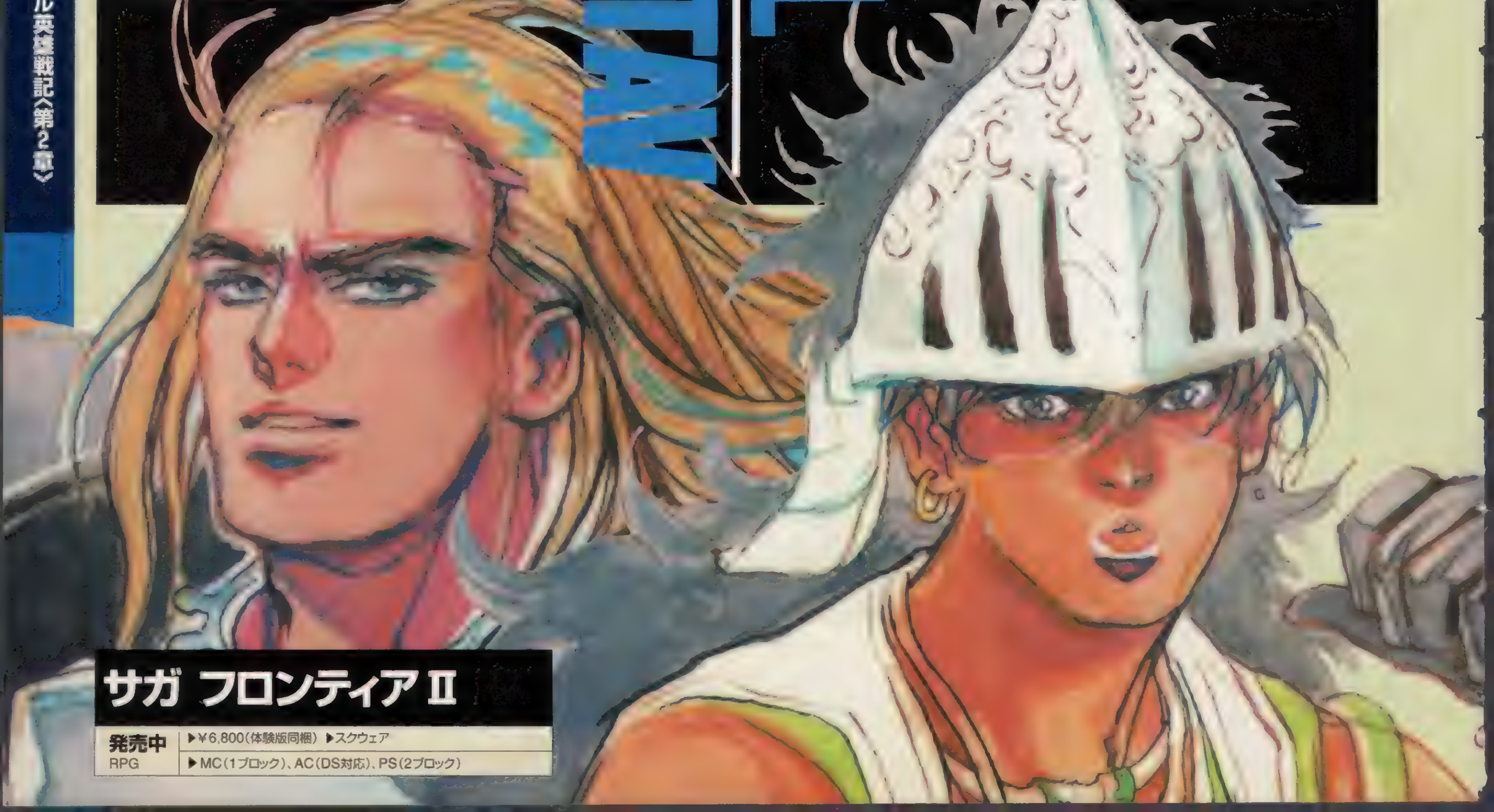
前号の特別付録に続く、DPSならではの超詳細攻略「サンダイル英雄戦記」。その第2回となる今回は、ギュスターヴ編、ウィル編の両方が佳境に突入するゲーム中盤から、ラストダンジョン直前までを一気に攻略！ 熱く、ドラマティックな歴史を追体験するキミの冒険をばっちりフォローしていくぞ!!

ギュスターヴ編 GUSTAV
これからの展開は？

術の力が人の価値を決める世界で、術不能者として生まれながら、“鋼”の剣と精神で人生を切り開いた英雄、ギュスターヴ。しかし、彼は若くして世を去り、世界は新たな戦乱に巻き込まれていく……。

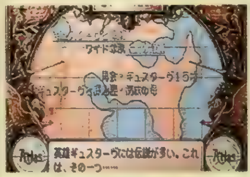
ウィル編 WILL
これからの展開は？

破滅のクヴェル「エッグ」を追って、冒険を続けるウィル。やがて、彼のディガー魂を受け継ぐ息子のリッチ、孫のジニーが登場。エッグとの戦いは親から子へ、子から孫へと受け継がれていくことに。



サガ フロンティアⅡ

発売中	▶¥6,800（体験版同梱） ▶スクウェア
RPG	▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）、PS（2ブロック）



◀年表では紹介されていない、特別なイベントも存在するらしい……。

年代順に見るシナリオの流れ
イベント年代早見表

ここではギュスターヴ編、ウィル編の前半部分のあらすじを交えながら、最後のダンジョン直前までのイベントの流れを紹介！　この早見表を参考に、2つのシナリオのイベントを年代順（交互）に進めていこう。

ギュスターヴ編・あらすじ

フィニー王家の第1王子として生まれたギュスターヴは、術の力を持たぬがゆえに7歳にして王宮を追放される。亡命先の南大陸で屈折した少年時代を送るも、多くの仲間と出会うとともに、鋼の剣を造り上げたことで、やがて自分の進むべき道に気づき始める。母の死を機に一世一代の策略を企てた彼は、ワイド城の奪取に成功、1国の君主として東大陸へ侵攻する。そしてギュスターヴ14世を打ち破り、ついに故郷であるテルムに凱旋した。そこで彼は、王位継承権を弟のフィリップに譲り、自らは巨大都市ハン・ノヴァの建設に着手する。その6年後には、フィリップ2世のファイアブランドの儀式に立ちあうが、そんな彼の前で悲劇は起こるのだった……。

EVENT❶
1227年「ギュスターヴ追放」

7歳になったギュスターヴは、王位継承者の証(あかし)を示す伝統の儀式、ファイアブランドの儀式にのぞむ。しかし、その儀式で術不能者であることが発覚、母ソフィーとともに王宮を追放されるのだった。

EVENT❷
1233年「ギュスターヴと鍛冶屋」

ナ国の首都グリューゲルから、ヤーデに移住したギュスターヴは、そこで鋼を鍛える鍛冶の技術を目にする。その技術に「自分でもできること」を感じた彼は、鍛冶屋に弟子入りして鋼の剣を造り上げた。

EVENT❸
1248年「バケットヒルの戦い」

ケルヴィンや自国の兵士たちの説得を聞き入れ、故郷である東大陸へ軍を侵攻させるギュスターヴ。父の後継者であるギュスターヴ14世は、ギュスターヴ軍を迎撃すべく挙兵。両軍はバケットヒルで激突した！

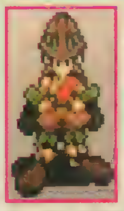
今回は1260年
「暗殺者ヨハン」から攻略開始！

暗殺組織「紅いサソリ」を脱走し、逃避行を続ける殺し屋ヨハン、17歳。ギュスターヴ編の攻略は、のちにギュスターヴの用心棒的存在となるヨハンの、孤独な物語から始まるぞ。

▶逃亡する暗殺者ヨハン。彼とギュスターヴはどのようにして出会ったのか？

●ギュスターヴ編	●年代	●ウィル・ナイツ編
ギュスターヴ誕生	1220	○1220年：ウィリアム・ナイツ誕生 ○1224年：ゼルゲン3兄弟がウィルの父、ヘンリーの依頼でエッグを発見
ギュスターヴ追放	1227	
故郷を離れて	1227	
ギュスターヴ12才	1233	
ギュスターヴと鍛冶屋	1233	
ギュスターヴ15才	1235	ウィルの旅立ち
再会	1236	大砂漠のメガリス
	1238	潜入！アレクセイ一味
病床の母	1239	対決！アレクセイ
ワイド奪取	1240	
○1243年：フィニー王国がメルシュマン地方を統一		
	1244	鉱山にて（1回目）
父の急逝	1245	
	1246	グラン・ヴァレを越えて
上陸	1247	タイクーン・ウィル
バケットヒルの戦い	1248	
兄弟再会	1248	
ハン・ノヴァ建設	1249	
	1251	鉱山にて（2回目）
ファイアブランドの悲劇	1255	
○1256年：ギュスターヴ、アニマ教徒を襲う	1256	アニマ教の噂
	1257	ウィル対エッグ
暗殺者ヨハン	1260	
南の砦で	1269	
ギュスターヴの後継者	1269	
ハン・ノヴァ炎上	1271	
	1275	[illegible]海へ
	1276	モンスターの巣へ
	1277	生命の木の扉
	1280	化石洞窟へ
	1285	あの空に虹を
カンタールの死	1288	
○1289年：ラウプホルツ侯エドムンド、東大陸の後継者戦争に参入 ○1289年：ナのショウ王がケルヴィンを召喚		
	1290	エッグ再び
	1290	ミスティの企み
	1291	エッグとの死闘
ケルヴィン最後の戦い	1292	
偽ギュスターヴ誕生	1300	
エーデルリッター	1301	
和平会議	1305	ジニーの旅立ち
	1305	ジニーの冒険
ハン・ノヴァの戦い	1305	巨虫のメガリス
	1305	エッグを追って
	1305	ギュスターヴの陣営へ
サウスマウンドトップの戦い	1305	サウスマウンドトップの戦い
	1306	北大陸奥地へ

ウィル編・あらすじ



15歳の新米ディガー、ウィル・ナイツは、両親の死に関係していると思われる悪名高きディガー、アレクセイ・ゼルゲンの噂を耳にし、仲間たちとともに砂漠のメガリスに向かう。そこで、父とゼルゲン兄弟が発見した謎のクヴェル“エッグ”が、強力なアニマを宿す不吉なものであることを知ったウィルたちは、ヴェスティアの街に潜伏していたアレクセイ一味への潜入を決行。そしてエッグを手に逃げ去るアレクセイを石切場跡へ追いつめ、倒すことに成功した。だが、それは叔母ニーナの尊い命を犠牲にした哀しい勝利でもあった。その後も幾多の冒険をくぐり抜けたウィルは「タイクーン・ウィル」と呼ばれる凄腕ディガーになっていった……。

EVENT❶
1236年「大砂漠のメガリス」

両親の死に隠された謎を知るため、叔母ニーナとともに南大陸へ向かうウィル。フォーゲラングの街で、父とゼルゲン兄弟の過去を知ったウィルは、昔、彼らが挑んだという砂漠のメガリスへと足を踏み入れる

EVENT❷
1239年「対決！アレクセイ」

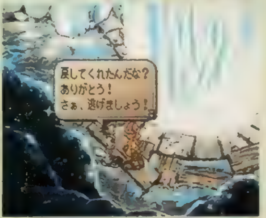
エッグを手に入れたアレクセイを追跡したウィルたちは、石切場跡でアレクセイと対決！　エッグの力で操られた強力なモンスターに苦戦するが、ニーナの放った決死の術により、からくも勝利する。だが…。

EVENT❸
1247年「タイクーン・ウィル」

グラン・ヴァレを越え、術発祥の地であるヴァイスラントを訪れたウィルたち。街の酒場で、ラベールの兄ウィリアムを仲間に加えた一行は、氷のメガリスへとクヴェル探索に向かう。

今回は1251年
「鉱山にて」から攻略開始！

ウィル編の攻略は、再びスヴェルドルフ鉱山が舞台の「鉱山にて（2回目）」から。今回は地震によって崩れ始めた坑道から、落盤の下敷きになる前に脱出するというスリリングな話だ。



▶逃げ遅れた鉱夫を救出しながらの脱出劇。ハラハラドキドキのイベントだ!!

©1999 スクウェア　イラストレーション／小林智美

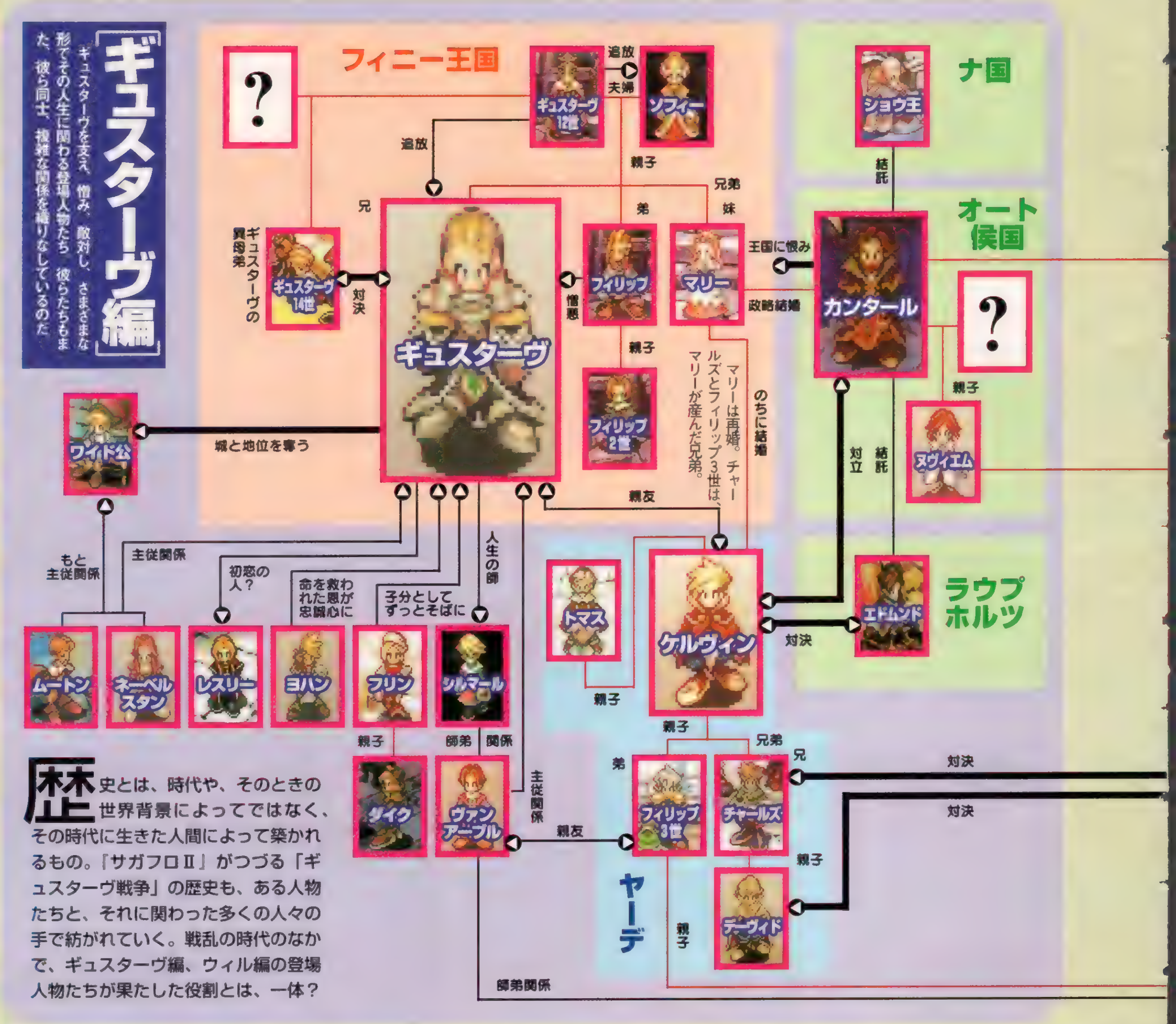
Character

●キャラクター相関図

ゲーム中ではハッキリと語られない登場人物たちの複雑かつ運命的な関係を相関図で完全再現！

「ギュスターヴ編」

ギュスターヴを支え、憎み、敵対し、さまざまな形でその人生に関わる登場人物たち。彼らたちもまた、彼ら同士、複雑な関係を織りなしているのだ。



歴史とは、時代や、そのときの世界背景によってではなく、その時代に生きた人間によって築かれるもの。『サガフロII』がつづる「ギュスターヴ戦争」の歴史も、ある人物たちと、それに関わった多くの人々の手で紡がれていく。戦乱の時代のなかで、ギュスターヴ編、ウィル編の登場人物たちが果たした役割とは、一体？

育成の方向性がひと目でわかる！ パーティキャラクター初期パラメータリスト

▶ギュスターヴ編 / ▶ウィル・ナイツ編

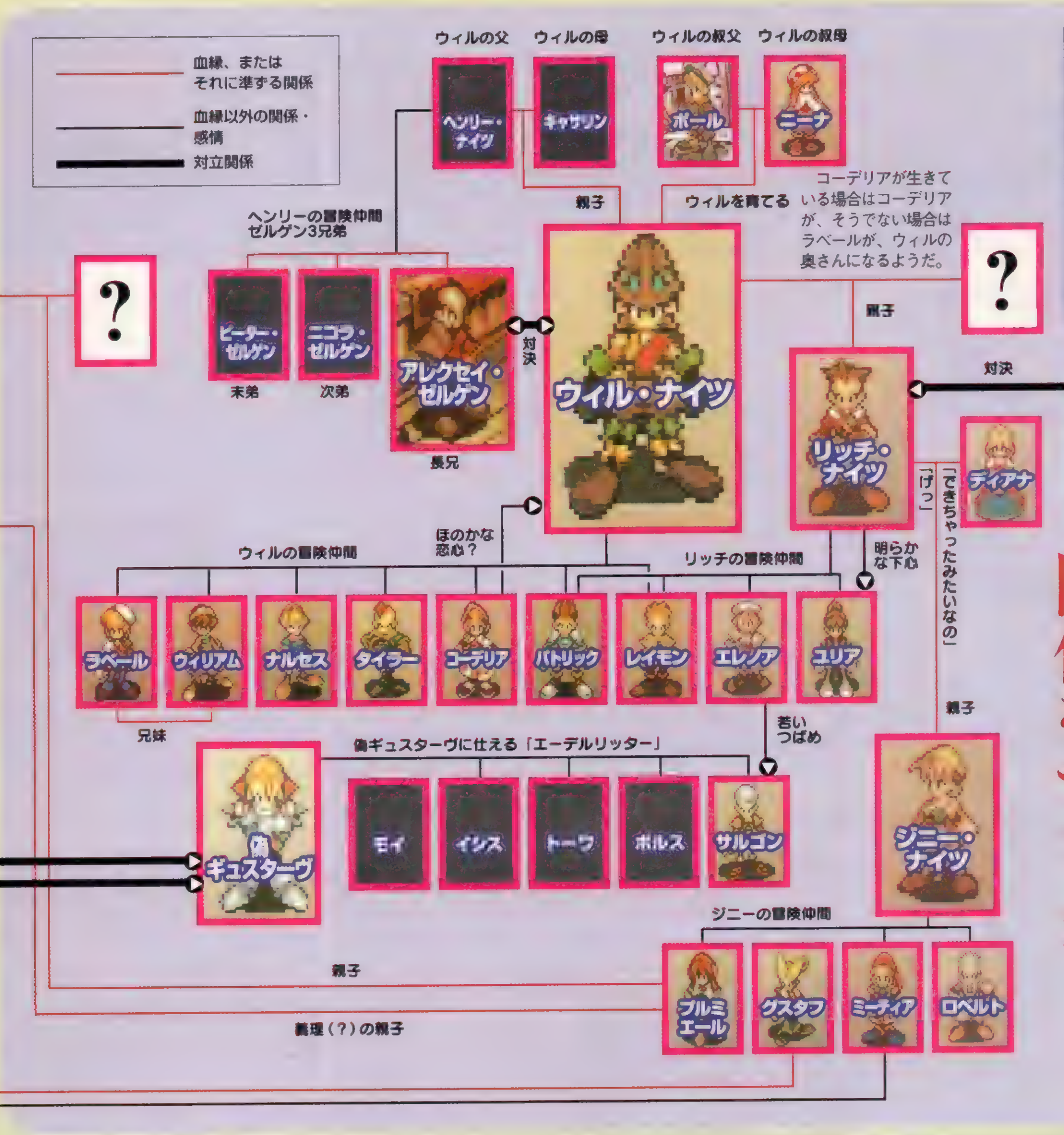
キャラ名	生没年	初登場	HP	WP	LP	JP	技：体	技：剣	技：斧	技：杖	技：槍	技：弓	術：樹	術：石	術：火	術：水	術：音	術：獣	所有ロール	所有技・術
ギュスターヴ	(1220〜1269)	ギュスターヴ15才	210	64(4)	15	0(0)	2	[illegible]	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	鉄砲玉	なし
ヨハン	(1243〜1269)	暗殺者ヨハン	225	65(2)	6	56(1)	[illegible]	[illegible]	0	0	0	0	[illegible]	[illegible]	[illegible]	4	[illegible]	4	軍神	烈風剣
ウィル・ナイツ	(1220〜1321)	ウィルの旅立ち	209	32(2)	18	40(2)	0	2	0	3	0	0	6	[illegible]	[illegible]	7	0	0	スカウト	なし
ナルセス	(1205〜????)	ウィルの旅立ち	325	36(1)	20	55(2)	0	6	0	0	0	14	4	[illegible]	[illegible]	2	0	2	術強化	ブッシュファイア
ニーナ	(1190〜1239)	大砂漠のメカリス	392	49(1)	14	67(3)	0	2	0	4	0	0	[illegible]	4	4	10	0	2	回復	ウォーターハンマー／生命の水／ニードルショット
ケルヴィン	(1221〜1292)	ギュスターヴ15才	111	19(2)	21	36(3)	0	2	0	0	2	2	1	[illegible]	[illegible]	1	3	3	支援	なし
ヴァンアーブル	(1247〜????)	[illegible] (※)	264	28(2)	10	28(3)	0	0	0	3	0	0	[illegible]	[illegible]	0	9	[illegible]	4	回避重視	マインドスケープ／生命の水
コーデリア	(1220〜????)	ウィルの旅立ち	219	43(3)	13	31(1)	0	0	5	0	[illegible]	1	[illegible]	[illegible]	0	1	[illegible]	0	エース	なし
タイラー	(1210〜????)	ウィルの旅立ち	310	65(3)	18	26(1)	0	0	4	0	0	2	0	0	0	0	0	1	威嚇	かかと切り
パトリック	(1230〜????)	[illegible]ウィル	385	53(4)	12	21(1)	0	0	8	12	6	0	4	2	0	0	0	0	鉄壁	ファイアストーム／デルタ・ペトラ／生命の息吹／回し打ち

※キャラ名の欄の「初登場」は、戦闘に初参加するイベント名です（ヴァンアーブルは除く[P.28のCHECK参照]）

［ウィル・ナイツ編］

ウィル編の登場人物は、そのほとんどがクヴェル探索などの冒険に同行する仲間たちだ。ジニーの仲間のなかには、ギュスターヴ編の登場人物とも深い関わりを持つ血筋の人間もいる

友情、憎悪、仲間、対立…複雑に交錯する時代の主役たちの関係をチェック！



キャラを初めて戦闘に参加させる際に迷うのが、「どのスキルを使っていくか？」ということ。そこでパーティキャラ22人の、初戦闘時のパラメータをわかりやすく表にしてみたので、これを参考に各キャラごとの育成方針を決めていこう。ちなみに全数値は初期装備をすべて解除したときのもの。技・術レベル内のピンク色のものは生まれながらに資質(才能)を持つスキルとなっているぞ。

ラベール
(1219～????)
初戦闘▶グラン・ヴァレを越えて

初期パラメータ								
HP	255		LP	18				
WP	56(3)		JP	35(2)				
技	体	4	杖	0	術	樹	2	水 4
	剣	0	槍	0		石	2	音 0
	斧	4	弓	6		火	0	獣 2
所有ロール	狙撃							
所有技・術	生命の水							

エレノア
(1250～????)
初戦闘▶[illegible]

初期パラメータ								
HP	340		LP	20				
WP	34(2)		JP	61(2)				
技	体	0	杖	10	術	樹	7	水 4
	剣	0	槍	0		石	9	音 0
	斧	0	弓	0		火	20	獣 0
所有ロール	切り込み							
所有技・術	ブッシュファイア							

ディアナ
(1260～????)
初戦闘▶[illegible]

初期パラメータ								
HP	220		LP	12				
WP	56(5)		JP	26(1)				
技	体	0	杖	[illegible]	術	樹	1	水 1
	剣	[illegible]	槍	[illegible]		石	[illegible]	音 0
	斧	0	弓	0		火	0	獣 1
所有ロール	要撃							
所有技・術	なし							

サルゴン
(1270～????)
初戦闘▶[illegible]

初期パラメータ								
HP	339		LP	8				
WP	52(3)		JP	16(0)				
技	体	4	杖	0	術	樹	[illegible]	水 2
	剣	15	槍	4		石	[illegible]	音 8
	斧	0	弓	0		火	[illegible]	獣 2
所有ロール	オトリ							
所有技・術	なし							

プルミエール
(1288～????)
初戦闘▶ジニーの冒険

初期パラメータ								
HP	391		LP	14				
WP	54(3)		JP	27(1)				
技	体	[illegible]	杖	0	術	樹	8	水 2
	剣	4	槍	[illegible]		石	5	音 2
	斧	[illegible]	弓	4		火	[illegible]	獣 12
所有ロール	陽動							
所有技・術	トマホーク／かかと切り／ハイパーハンマー／ハートブレイク							

グスタフ
(1250～????)
初戦闘▶ジニーの冒険

初期パラメータ								
HP	370		LP	21				
WP	70(3)		JP	54(3)				
技	体	0	杖	0	術	樹	[illegible]	水 [illegible]
	剣	[illegible]	槍	2		石	[illegible]	音 [illegible]
	斧	0	弓	8		火	[illegible]	獣 [illegible]
所有ロール	術専心							
所有技・術	フレイムナーガ／アクアバイパー							

レイモン
(1235～????)
初戦闘▶[illegible]

初期パラメータ								
HP	268		LP	16				
WP	55(4)		JP	26(2)				
技	体	1	杖	0	術	樹	7	水 0
	剣	3	槍	2		石	[illegible]	音 3
	斧	6	弓	16		火	5	獣 0
所有ロール	防衛							
所有技・術	デルタ・ペトラ							

リッチ
(1255～1291)
初戦闘▶[illegible]

初期パラメータ								
HP	310		LP	13				
WP	45(3)		JP	38(3)				
技	体	0	杖	0	術	樹	[illegible]	水 2
	剣	12	槍	4		石	[illegible]	音 [illegible]
	斧	0	弓	7		火	[illegible]	獣 10
所有ロール	遊撃							
所有技・術	十字斬り／ソニックバーナー							

ユリア
(1265～????)
初戦闘▶[illegible]

初期パラメータ								
HP	250		LP	15				
WP	55(3)		JP	35(1)				
技	体	0	杖	0	術	樹	4	水 12
	剣	10	槍	2		石	2	音 [illegible]
	斧	0	弓	6		火	0	獣 6
所有ロール	早期警戒							
所有技・術	十字斬り							

ジニー・ナイツ
(1251～????)
初戦闘▶ジニーの冒険

初期パラメータ								
HP	271		LP	12				
WP	44(4)		JP	30(2)				
技	体	6	杖	19	術	樹	[illegible]	水 14
	剣	[illegible]	槍	4		石	[illegible]	音 8
	斧	0	弓	8		火	12	獣 8
所有ロール	撹乱							
所有技・術	毒音波／海老殺し							

ロベルト
(1270～????)
初戦闘▶[illegible]

初期パラメータ								
HP	405		LP	23				
WP	43(1)		JP	46(3)				
技	体	0	杖	2	術	樹	[illegible]	水 [illegible]
	剣	4	槍	1		石	0	音 [illegible]
	斧	0	弓	10		火	15	獣 4
所有ロール	先導							
所有技・術	フレイムナーガ							

ミーティア
(1280～????)
初戦闘▶ギュスターヴの陣営へ

初期パラメータ								
HP	500		LP	12				
WP	40(2)		JP	49(2)				
技	体	3	杖	0	術	樹	2	水 0
	剣	0	槍	8		石	[illegible]	音 [illegible]
	斧	18	弓	4		火	4	獣 2
所有ロール	突撃							
所有技・術	熊掌打／ボコボコ							

[注]WP、JPの(　)内の数値は、戦闘中、1ターンに回復するポイント数を表しています。また、ここではウィリアム、ワッツ、グレタの初期パラメータは除いてあります。

Story ●ストーリー編

ギュスターヴ、ウィルを中心とした多くの登場人物の人生と、歴史を彩るさまざまな出来事を絡めて描く『サガフロⅡ』の物語。今回はクライマックスまでを一気に攻略!

ギュスターヴ編

［鋼の英雄・ギュスターヴを取り巻く新たな戦乱が時代を揺るがす……!］

中盤以降のシナリオでは、ギュスターヴの志を継ぐ者たちが登場。彼らの活躍と、世界が平和に至る(?)までの流れを見届けよう!

1260年　ヴァイスラント・ほか

暗殺者ヨハン

殺し屋ヨハンの物語…

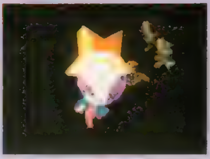
CHARACTER CHECK!

ヨハン(17)

暗殺組織「紅いサソリ」を脱走し、逃避行を続ける殺し屋ヨハン。かつての仲間に追いつめられ、命運尽きたかと思われたそのとき、ある人物がそこへ登場。彼は窮地を救われる。

CHECK このイベント終了後に街へ行くと……

このイベントをクリアしたら、次のイベントを始める前に、フォーゲラング(の岩荒野)やヴァイスラント(の氷河)などのフリーバトルエリアがあるところへ行ってみよう。すると熟年のギュスターヴとヴァンアーブル、それにヨハンを加えた3人のパーティでモンスターと戦えるぞ!!

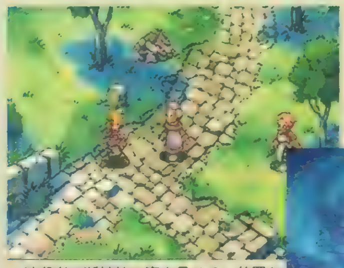


◀▲ヴァンアーフルが戦闘に参加できる唯一の機会だ。

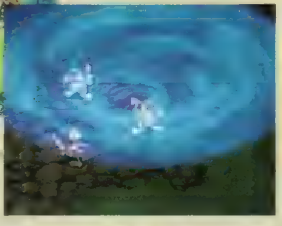
ヨハンの逃走経路

AREA DATA

■樹海：●アニマ…樹　●ツール…樹海の小枝
■石切場跡：●アニマ…樹、水、石　●ツール…名もなき草花、岩肌
■岩荒野：●アニマ…石　●ツール…荒野の砂
■古戦場：●アニマ…樹、水　●ツール…名もなき草花



▲暗殺者は断続的に姿を見せる。位置と進行方向をつかめば接触はさけられるぞ



▶最初から「烈風剣」を使って、敵を一掃する戦法が有効。後手に回ると危険。

ヨハンの逃避行を、回想シーンを交えて描くこのイベント。プレイヤーはヨハンを操作して、樹海→石切場跡→ヴァイスラントの街→岩荒野→古戦場の順に、各フィールドを1画面分ずつ駆け抜けることになる。フィールドではモンスターと姿を消した暗殺者たちが同時に襲ってくるうえ、バトルではヨハン1人で戦うのでかなりキビシイ。「生命の水(樹、水)」や「烈風剣」を駆使できるよう、1ターンに回復するJPが上がる装備をしておこう。

要注意モンスター

ホーンバファロー(獣系)

岩荒野と古戦場で出現する。出会ってしまうと勝つのは難しいので、出現位置を覚え、シンボルに接触しないよう、すり抜けてしまおう。

HP	2405
LP	6

①樹海

目前にある一本橋から暗殺者が向かってくる。戦いたくなければ、手前の広い場所まで引きつけてから、すり抜けるといい。

②石切場跡

昆虫のシンボルは、こちらがダッシュすると速度を増して迫ってくる。ダッシュで近づくのは危険だぞ。

③ヴァイスラント

街の入口からは追っ手が迫り、酒場や店に逃げ込むこともできないこの場面では、どこへ行けばいいのか迷いがち。正解を言ってしまうと、街をまっすぐ進み、崖から飛び降りれば先に進める。上方向へ一直線に駆け抜けてしまえばいいのだ。

▲街の奥まで行けば、ヨハンが下にピョンと飛び降りてくれる。

④岩荒野

通り道が広めなので、比較的モンスターはよけやすいはず。通常は歩き、ダッシュをタイミング良く使おう。

⑤古戦場

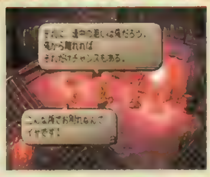
ここをクリアすればイベント終了だ。獣系のシンボルに接触すると、ホーンバファローとグール、グーラーの集団が出現するので要注意。

→ は進行ルートです。

※CHARACTER CHECK のカッコ内の数字は、そのイベント時のキャラの年齢を表しています。

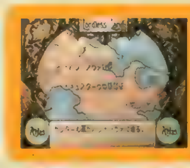
1269年　グラン・タイユ
南の砦で

新時代を築いた男、ギュスターヴ。炎の海に消える



▶ギュスターヴは砦と運命をともにする……。

領内の砦（とりで）を、突如、無数のモンスターに襲撃されるギュスターヴ。フリンの息子ダイクの部隊を応援部隊として呼ぶも、その到着は大幅に遅れていた……。ここでのヨハンの連続戦闘は、ＬＰかＨＰが０になると終了。敵はまれにアイテムを落とすので、最大の７回まで戦うのがベスト。



1271年　ロードレスランド東部
ハン・ノヴァ炎上

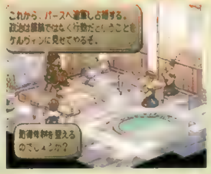
ギュスターヴの都、ハン・ノヴァ燃ゆ！

▶フィリップ３世は都を守るべく奮戦する。

他国を制圧し、勢いを増して進軍を続けるカンタール。諸侯は侵略を恐れ、我先にとハン・ノヴァを離れていった。そして最後まで侵攻を防ぐ決意をしていたケルヴィンも、やむなくハン・ノヴァを離れることに。その夜、守る者のいなくなった都は、野党とモンスターに襲われ炎上した……。

1269年　ロードレスランド東部
ギュスターヴの後継者

オート侯カンタールの野望

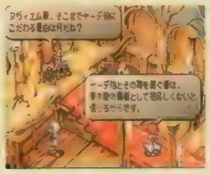


▶カンタールの野望が新たな戦乱を招く。

ギュスターヴの死。その報は世界中に伝えられ、ケルヴィンを始めとする諸国の領主たちはハン・ノヴァへと集結した。だが、オート侯カンタールだけは召集に応じなかった。諸侯の間でオート討伐の声が高まるなか、カンタールはメルシュマン地方の覇権を握るべく、他国への侵攻を開始する。

1288年　オート侯国
カンタールの死

メルシュマンの覇者、カンタール死す



▶戦いの時代は幕を閉じたかに思われたが……。

ギュスターヴの死から19年後、メルシュマンの覇者となったカンタールもついに世を去った。それを機に、ケルヴィンはロードレスランドへ進出。諸侯と盟約を結び、ついに67歳にして東大陸の覇権を手にした。だが、カンタールの娘ヌヴィエムの暗躍が、その栄光をつかの間のものへと……。

1292年　グラン・タイユ

ケルヴィン最後の戦い

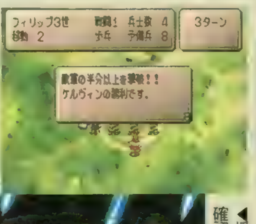
ハン・ノヴァに迫るラウプホルツ軍。ケルヴィン最後の戦いが始まる！

STORY

ケルヴィンはヌヴィエムの策謀によって、ショウ王の召喚（※）命令と、ラウプホルツ軍の侵攻の板挟みにあっていた。悩むケルヴィンに第１王子チャールズは、自らが代わりにショウ王の召喚に応じることを申し出る。残ったケルヴィンと第２王子のフィリップ３世は、ラウプホルツ軍を迎え撃つべく出兵。ソールズベリ平原で両軍は相まみえる。

決戦！ソールズベリ

「バケットヒルの戦い」に次いで、コンバットで戦うのは、このイベントが２度目となる。しかし、勝利条件はバケットヒルよりも簡単なくらいなので、まず負けることはないはず。今回はケルヴィンをはじめとした主要キャラの部隊も、兵士のみの編成だ。



▶基本的な戦い方や、戦況を有利にする戦略をこの戦いでつかんでおくといい。その経験とカンが、次以降のコンバットで生きてくるはずだ。

◀援護射撃などのシステムも再確認しておこう。

戦力対比

総合的な兵士の力は明らかに自軍が上で、補充兵の数も、すべて自軍が10人、敵軍が５人と勝っている。ただし、ラウプホルツ公率いる近衛兵だけは手強いので注意が必要だ。

自軍　ヤーデ軍　ケルヴィン率いる精鋭たち！

歩	ヤーデ軍	兵士×４
歩	ヤーデ軍	兵士×４
歩	ヤーデ軍	兵士×４
歩	フィリップ３世	兵士×４
弓	ケルヴィン	兵士(弓)×４

敵軍　ラウプホルツ軍　弓兵もいないヨワヨワ５部隊。

歩	ラウプホルツ軍	ラウプホルツ兵×４
歩	ラウプホルツ軍	ラウプホルツ兵×４
歩	ラウプホルツ軍	ラウプホルツ兵×４
歩	ラウプホルツ軍	ラウプホルツ兵×４
歩	ラウプホルツ公	ラウプホルツ近衛兵×４

勝利条件　ラウプホルツ公の撃破or敵軍の半数以上を撃破　**敗北条件**　ケルヴィンが撃破される

コンバット攻略ポイント
ソールズベリの戦い

開始直後にも、両軍の部隊はすぐに戦闘ができる配置になっている。強気に攻めていこう！

◀[illegible]バラ。集中攻撃で１ユニットずつ潰せ！

1 ケルヴィンのユニットを活用

戦闘をしかけるときは、敵ユニットの上下、左右、斜め１マスの範囲内にケルヴィンのユニットを配置していこう。コマンド入力直後の援護射撃でグッと戦闘が有利になる。

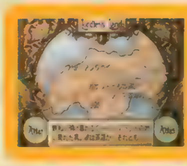
◀このような[illegible]を[illegible]、敵のターンで攻められたときに[illegible]

2 勝利条件は２つ!!

この戦いは、敵軍のユニットを３つ撃破するか、ラウプホルツ公のユニットを撃破すると自軍の勝利となる。前者の条件の方が簡単だが、あえて近衛兵の撃破に挑戦してもいい。

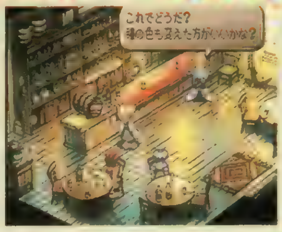
◀[illegible]兵[illegible]なしで勝つのは難しいぞ。[illegible]気にたたみかけろ！

※召喚……基本的に位が上の人間が、指定した場所に来るように命じること。



1300年　ロードレスランド西部
偽ギュスターヴ誕生

ギュスターヴを名乗る謎の術士……その正体は？



▶ギュスターヴに似せて髪の色を変える術士。その狙いとは？

ケルヴィンが他界して８年、統率者を失った東大陸には、ギュスターヴの血縁をかたる偽者(ニセモノ)が数多く出現する。彼らは、それぞれが王位継承を主張して内乱を起こし、大陸の情勢は混沌としつつあった。そんなある日、ヴェスティアの酒場にまた１人、ギュスターヴを名乗ろうとする正体不明の術士が……。

CHECK 物語のクライマックスに向けて

ギュスターヴの名を利用して兵を集め、新たな争乱を巻き起こす謎の術士「偽ギュスターヴ」。彼の登場によって、ギュスターヴ編の物語は終盤を迎える。ここからはケルヴィンの息子、さらには孫たちへと時代の主役が交代し、100年にわたる戦いの歴史にピリオドを打つことに。感動のエンディングまで、あとわずかだ！

◀▲ウィル編のシナリオにも深くかかわってくる。「ハン・ノヴァの戦い」では、彼の軍を指揮するコンバットも用意されている。その正体は……ウィル編終盤をプレイしてのお楽しみだ。

1301年 ロードレスランド西部

エーデルリッター

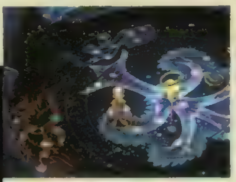
石切場跡に出現するモンスターの退治に向かったサルゴンたちだが……

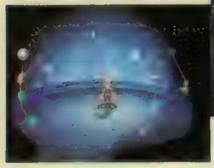
STORY

戦争で命を落とした多くの人々のアニマを食い物にしているためか、何度退治しても出現する石切場跡のモンスターたち。そのまま放置して強力なモンスターが生まれ、付近の村が襲われることを恐れたサルゴンは、仲間のワッツ、グレタとともに石切場跡へとモンスター退治に向かう。そこに残酷な運命が待ち受けているとも知らずに……。

戦士サルゴンの冒険

冒険の舞台は、ウィル編のイベント「対決！アレクセイ」の舞台にもなった石切場跡。今回は、前のイベントでは先に進めなかった、スライムの群れがいる場所に潜入する。その先には……。



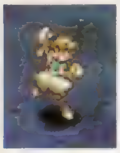


◀▲プラネタリウム風の部屋のパズルを解くことになる。

CHARACTER CHECK!

ワッツとグレタには、性能のいい装備は絶対に付けないこと。彼らの装備は二度と回収できなくなるぞ！

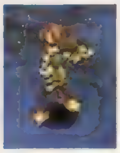
サルゴン(31)



ワッツ(24)

パラメータ									
HP	260				LP	12			
WP	45 (1)				JP	34 (1)			
技	体	0	杖	0	術	樹	2	水	0
	剣	4	槍	6		石	2	音	0
	斧	0	弓	2		火	0	獣	0

所有ロール　自由行動



グレタ(25)

パラメータ									
HP	220				LP	14			
WP	40 (1)				JP	35 (1)			
技	体	0	杖	0	術	樹	2	水	0
	剣	5	槍	0		石	2	音	0
	斧	0	弓	4		火	0	獣	0

所有ロール　外交

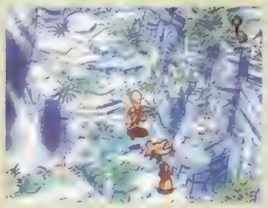
石切場跡

AREA DATA

●アニマ…樹、水、石　●ツール…名もなき草花、岩肌

●エリアアイテム…ストーンナイフ、フリントアクス、ハンマーヘッド、石片の盾、黒曜石の腕輪、貴石のかけら、クロスブランチ、ロックハート、ブルーウォーター

TREASURE

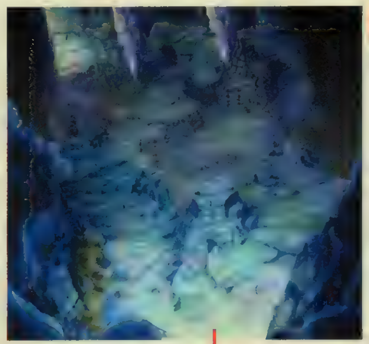


◀アイテムの配置や種類も、「対決！　アレクセイ」で来たときと変わりはない。❶と❷のアイテムは、向かってくる鳥のシンボルをうまく誘導し、アイテムに体当たりさせて落とせば取れるぞ。

出現するモンスターの種類とその配置は「対決！　アレクセイ」のときと同じだが、こちらのパーティメンバーは前回とは違う顔ぶれ。はっきりいってサルゴン以外の２人は、戦力としてあまり期待できない。ストーリー展開上、この３人を育てる必要もないので、敵との戦闘はできるだけさけて、さっさと先へ進もう。ただし、前のイベントで取り忘れたアイテムがある場合は、必要なら回収するといい。これが最後のチャンスだ。

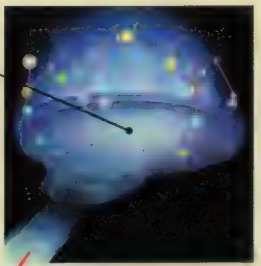
MAPの見方

「AREA DATA」のアニマとツールは、ダンジョン内にいれば無条件で使用できる術と、その術を使うことができるツールを示しています。またエリアアイテムは、ダンジョン内に出現する全モンスターが落とす可能性のあるアイテム、TREASUREはそのエリアで拾えるアイテム（お宝）の形状を表しています。基本的にマップのつながりはラインで示され、ワープゾーンなどの特殊な移動によるつながりは、あいうなどのひらがなの記号で示してあります。❶❷❸などの番号はアイテムが落ちている場所、ⒶⒷCなどのアルファベットはイベントが発生する場所です。マップを有効に活用しながら進みましょう。



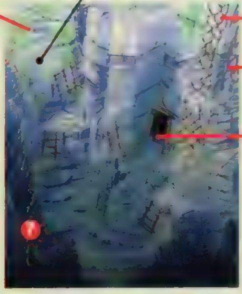
POINT 最後の部屋では……

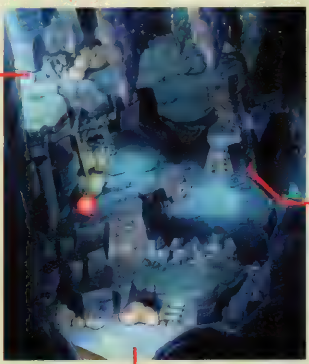
プラネタリウムの部屋の仕掛けを解くと、同じように壁や天井に星座が描かれたこの部屋に入れる。しかし、中には1匹のスライムがいるだけで、とくに変わった様子はない。試しにスライムに話しかけてみると……。あとの展開は、キミ自身の目で確かめよう。



POINT 偽ギュスターヴ登場

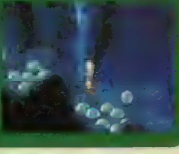
ここでサルゴンが偽ギュスターヴの尾行に気づき、立ち止まる。一体!?

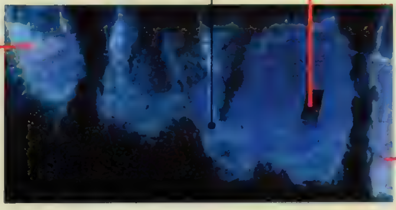


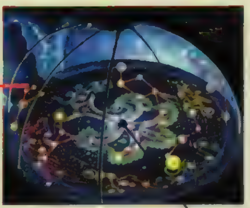


POINT スライムを倒して道を作れ！

スライムで埋め尽くされた、寒気がするようなこの通路。だが、ここを通らなければ先へは進めない。スライム全部を相手にしていたのでは途方もなく時間がかかるので、右のように、真っ直ぐに道を作って進めばいいぞ。







要注意モンスター

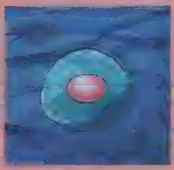
グリフォン（飛行系）

ほとんど勝ち目はないので、絶対に接触されてはいけないモンスター。もし出会ったら、防御重視で戦って、停戦交渉に持ち込むしかない。

HP	?????
LP	?????

スライム（不定系）

うんざりするぐらい戦うハメになる。デュエルを挑んで強力な剣技で一撃必殺！ というのが美しく手っ取り早い倒し方。打撃攻撃は無効。



HP	835
LP	100

アーマーン（水棲系）

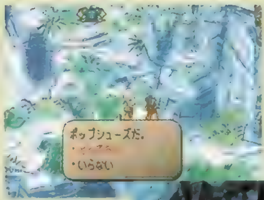
攻撃力が高くＬＰを奪う「ソウルクランチ」を使う強敵。デュエルに持ち込んだ方が戦いやすいが、ＨＰも多く一撃必殺とはいかない。

HP	919
LP	3

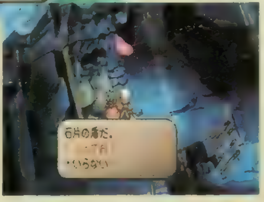
入手アイテム

出現しているアイテムは、「対決！アレクセイ」のときに拾っていなかったもののみだ。「対決！アレクセイ」で取り逃していたアイテムがある場合は、ここできっちり取っておこう。

No.	名称	種類	備考
1	静弦の弓	弓	武：19、音のツール
2	ポップシューズ	アクセサリ	防：8、術：1、ブレスが使える
3	500CR	お金	−
4	500CR	お金	−
5	ハンマーヘッド	斧	武：15、石のツール
6	石片の盾	盾	回：16、石製の盾、接近・射撃を回避
7	銀環の杖	杖	武：23、音のツール



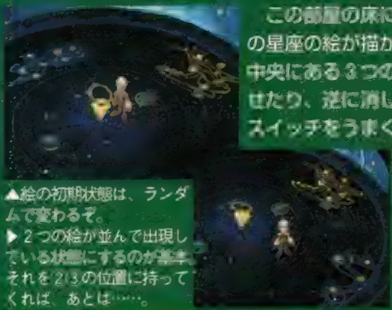
◀❷の「ポップシューズ」は、貴重なアイテム。足用の装備にしては性能も優秀なので、前回取っていなければ、ぜひ入手しておきたいところ。



▶「ハンマーヘッド」と「石片の盾」も、残っていれば拾っておくといい。サルゴン用の適当な盾がない場合、「石片の盾」はちょうどいいぞ。

POINT すべての星座を出現させればＯＫ！

この部屋の床には図で示してあるように、5つの星座の絵が描かれている。これらの絵は部屋の中央にある3つのスイッチを押すことで、出現させたり、逆に消したりすることが可能だ。3つのスイッチをうまく使って5つの絵をすべて出現させれば、部屋の中央に隠された巨大な絵が出現して、最後の部屋への入口が開かれるぞ。それぞれのスイッチの機能をしっかり把握して、仕掛けの解除にチャレンジしよう！

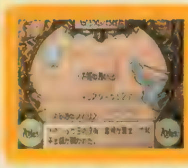


▲絵の初期状態は、ランダムで変わるぞ。
▶2つの絵が並んで出現している状態にするのが基本。それを2 3の位置に持ってくれば、あとは……。

プラネタリウム図解

3つのスイッチの機能

Ⓐ（画面に向かって）左側	Ⓑ中央	Ⓒ（画面に向かって）右側
1 5 4 専用スイッチ。出ている絵は消え、消えている絵は出現。	出現しているすべての絵を、反時計回りに1つ移動させる。	2 5 の専用スイッチ。出ている絵は消え、消えている絵は出現。



1305年　グリューゲル 和平会議

諸侯の団結に尽力するデーヴィド。しかし……

東大陸の混乱を鎮めるべく、和平会議を開くチャールズの息子デーヴィド。だが諸侯は領土の権利を主張するのみで、会議は進展を見ない。そんななか、野心にはやるチャールズは、偽ギュスターヴ討伐を掲げハン・ノヴァへ……。

▼諸侯を集め、会議を開くデーヴィドだが、領主たちは自国の安全と領土拡大のみに執着する……。

▲平和への努力を続ける息子のデーヴィドとは逆に、ハン・ノヴァ奪取の野心を燃やすチャールズ。

1305年　ロードレスランド東部

ハン・ノヴァの戦い

絶対の勝利を期して、ハン・ノヴァへ侵攻したチャールズだったが……

STORY

偽ギュスターヴ討伐を口実に、軍を率いて、独立都市ハン・ノヴァに攻めのぼるヤーデ伯チャールズ。一方の偽ギュスターヴ陣営は、ヤーデ軍を迎え撃つべくハン・ノヴァに部隊を展開する。誰もがヤーデ軍の勝利を信じて疑わなかった戦い……。その予想を裏切り、時代を大きく揺るがす戦いの火蓋が、ここに切って落とされた!!

チャールズ出兵！ 激震のハン・ノヴァ

チャールズ率いるヤーデ軍がプレイヤー側かと思いきや、このイベントでは偽ギュスターヴ軍を指揮することになる。戦力的には圧倒的に敵に分があり、シビアな戦いを強いられる。気を引きしめていこう！

◀兵士の補充がきかないツライ戦い。1人の兵士も無駄にできないのだ。

戦力対比

キツイのは予備兵の差。自軍には1人も予備兵がいないのに対して、敵軍には30人もいる。部隊を全滅させないかぎり、敵の兵士は次々と補充されてキリのないことになるぞ。当然、長期戦になると戦況は不利になるので、短期決戦で一気にケリをつけたいところだ。なお、チャールズの近衛兵のＨＰは100ではなく、150ある。要注意。

自軍 偽ギュスターヴ軍

偽ギュスターヴと鋼鉄兵の部隊が主戦力。もし、前のイベントの「エーデルリッター」で、サルゴンに強力な範囲攻撃の術や技を装備させていれば、彼の部隊が最強に。パワーで勝負だ！

歩	ギュスターヴ軍	兵士×４
歩	ギュスターヴ軍	兵士×４
歩	ギュスターヴ軍	兵士×４
鉄	ギュスターヴ軍	兵士×４
歩	サルゴン	サルゴン、兵士×３
鉄	ギュスターヴ	ギュスターヴ、鋼鉄兵×３

敵軍 ヤーデ軍

すべての兵士が、多彩な技や術を使いこなす。遊撃兵と近衛兵を中心に、バランスの取れた編成となっている。

歩	ヤーデ軍	ヤーデ兵×４
歩	ヤーデ軍	ヤーデ兵×４
歩	ヤーデ軍	ヤーデ兵×４
歩	ヤーデ軍	ヤーデ兵×４
歩	ヤーデ軍	ヤーデ遊撃兵×４
弓	ヤーデ軍	ヤーデ兵(弓)×４
弓	ヤーデ軍	ヤーデ兵(弓)×４
弓	チャールズ	ヤーデ近衛兵×４

勝利条件 チャールズを撃破する　**敗北条件** ギュスターヴを撃破される

コンバット攻略ポイント ハン・ノヴァの戦い

自軍に弓兵がいないため、この戦いでは援護射撃を駆使できない。鋼鉄兵やサルゴンらのユニットに先陣を切らせて、突破口を開こう。

◀サルゴンが強力な範囲攻撃を使えれば、彼1人で敵軍の全ユニットを撃破できたりもするぞ。

1 邪魔な弓兵をまず片づけろ

チャールズのユニットを含めると、ヤーデ軍には実に３部隊もの弓兵が組み込まれている。敵軍の援護射撃を封じるために、まずは弓兵から撃破していこう。鋼鉄兵が相性抜群だ。

▲「狙い射ち」や「でたらめ矢」、「アクアバイパー」など、弓兵も歩兵と同じように多彩な攻撃を繰り出してくる。あまり、ナメないように。

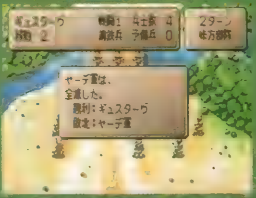
2 「チャージ」の過信は禁物

鋼鉄兵が使える最強の技は「チャージ」だが、遊撃兵や近衛兵が相手だと「ディフレクト」で防がれやすい。相手に合わせて「草伏せ」などを使っていくことも大事だ。

▲なぜかガードアクションで防がれやすい「チャージ」。「草伏せ」や「二段突き」などの技も効果的に使って、ダメージを与えていこう。

3 2つのユニットで波状攻撃

戦力対比のところでも説明したように、敵軍の予備兵は多く、倒した兵士はすぐに補充される。こちらとしては敵に補充のチャンスを与えず、波状攻撃で１ターン内に敵を撃破していくのがベストだ。



▲自軍の２つのユニットで、連続で１つの敵ユニットを攻める。敵ターンに移ると兵士を補充されるので、自分のターン内での撃破を目指そう。

4 チャールズとは主力ユニットで勝負

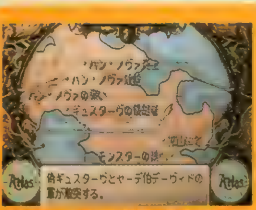
チャールズのユニットの近衛兵はとにかく強い。こちらも主力クラスのユニットをぶつけていかないと太刀打ちできないぞ。倒し損ねたら、残りの部隊で連続で攻め、トドメを！

▲「ディフレクト」されない術で攻撃できる点で、近衛兵には普通の兵士がいるサルゴンのユニットなどのほうが相性がいい。危険はあるが…。

5 前列は防御し、後列で攻める！

コンバット全般にいえることだが、敵の攻撃は、味方の前列にいる兵士に集中することが多い。なので、前列は「身を守る」、後列で攻める、という戦法が意外と有効なのだ。

▲前列と後列がはっきりしているときはとくに有効。この戦法なら、総体的に自軍の兵士が倒されることが少なくなる。ぜひ、試してみよう。



1205年 ロードレスランド南部

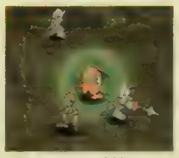
サウスマウンドトップの戦い

ギュスターヴとケルヴィンの遺志を胸に、デーヴィドが戦いを挑む！

STORY 父の死によりヤーデ伯を継いだデーヴィドは、ハン・ノヴァを自由都市とする案で諸侯の同意を得て、和平条約を取りまとめる。条約に仮調印した各国の領主は、デーヴィドを指揮官に連合軍を結成。先の戦いに勝ち、勢力を増した偽ギュスターヴ軍が待ちかまえるハン・ノヴァへと集結した。平和へと続く最後の戦いの幕開けである。

決戦！ 偽ギュスターヴVS連合軍

敵はプレイヤー自身が指揮したときよりも、遥かに強力な偽ギュスターヴ軍。8ターン持ちこたえる以外のクリアは、まず不可能といえる。


▲敵になった途端、ムチャに強くなる。ズルイ。

戦力対比

兵士個々の強さでは、敵軍にかなり分がある。とくに偽ギュスターヴと、その脇を固める鋼鉄兵のユニットは太刀打ちできないほどの強さで、進軍してくると止めるのは難しい。ただし、この3つの主力部隊は、各部隊から1マスの範囲内に自軍のユニットを入れなければ、3ターンまでは動かない。このことをふまえた戦法が必須となるぞ。

自軍 ヤーデ軍

弓兵のユニットが勝利の鍵を握る。最悪でも弓兵だけは撃破されることのないように、慎重に動かそう。

歩	ヤーデ軍	兵士×4
歩	ヤーデ軍	兵士×4
歩	ヤーデ軍	兵士×4
歩	ヤーデ軍	兵士×4
歩	ヤーデ軍	兵士×4
弓	ヤーデ軍	兵士（弓）×4
弓	ヤーデ軍	兵士（弓）×4
歩	デーヴィド	兵士×4

敵軍 偽ギュスターヴ軍

エーデルリッターたちが率いる先兵のユニットでさえ、自軍のときとは段違いの強さ。苦戦は必至だ！

弓	ギュスターヴ軍	遊撃兵（弓）×4
歩	イシス	遊撃兵×4
歩	トーワ	遊撃兵×4
歩	モイ	遊撃兵×4
歩	サルゴン	遊撃兵×4
鉄	ギュスターヴ軍	鋼鉄兵×4
鉄	ギュスターヴ軍	鋼鉄兵×4
鉄	ギュスターヴ	鋼鉄兵×4

勝利条件	敗北条件
ギュスターヴを撃破する or 8ターン終了まで持ちこたえる	デーヴィドが撃破される or 本陣に進入される

コンバット攻略ポイント
サウスマウンドトップの戦い

偽ギュスターヴとその周囲にいる鋼鉄兵が動き出す4ターン目までに、エーデルリッターのユニットをどれだけ撃破できるか、それが勝敗の分かれ目になる。以下を熟読せよ！

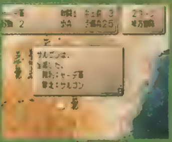
1 弓兵を中心に左右に展開

戦いが始まったら、まず弓兵1部隊と歩兵2〜3部隊を、それぞれ左右に展開。左へ動いた部隊でサルゴンとモイ、右へ動いた部隊でまず最初に弓兵、そのあとでトーワとイシスを倒そう。

◀実は一番厄介なのは弓兵。真っ先に撃破してしまおう。

2 エーデルリッター部隊を倒すには？

エーデルリッターの部隊は、2つ以上の自軍ユニットでの連続戦闘で撃破する。攻撃を仕掛けるときは、必ず弓兵を援護射撃できる位置に置くこと。弓の援護がないと、まず勝てないぞ！



◀[illegible]ればそれでよし。

3 敵ターンでは前列は防御、後列で攻撃

敵ターン時に攻撃を受けた場合も、できるだけ退却はさせたくない。そこで、弓兵の援護を受けつつ、P.32のとおりの戦法で戦うことを心がけよう。ただし、鋼鉄兵3部隊に対しては、通用しないので注意。

SPECIAL 4 どうしても勝てないキミに送る 本陣死守講座

本陣を守り抜くのは、それだけで至難の業。しかし、ここで紹介する手順どおりに行動すれば、必ず8ターン持ちこたえられるぞ!!

STEP.1 3ターン目までに目前の位置へ

まず3ターン目に、画面写真の位置に味方のユニットを3つ配置。それまでに、他の敵のユニットをできるだけ撃破しておきたい。

▲この位置で待機。できれば配置するのは歩兵がいい。

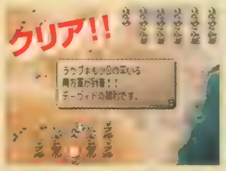
STEP.2 4ターン目に急接近

そして4ターン目で、写真のように敵の主力3部隊の目の前まで、それぞれ接近しよう。その背後に弓兵を配置できればなおいい。

▲この状態にできれば、ほぼクリアは確定する。

STEP.3 敵をくい止めつつ持ちこたえる

3部隊を1ターンにつき、2マスではなく1マスずつしか進ませなければ、8ターン耐えられる。敵ターンでは「身を守る」のみ！

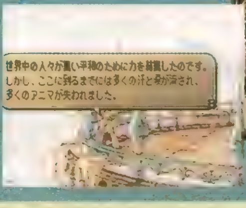


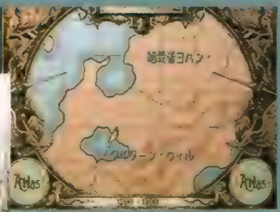
▲自軍のユニットを壁にして、2マスの進軍を止めるのだ！

「サウスマウンド〜」に勝つと…!!

このイベントをクリアすると、ギュスターヴ編のシナリオは完結し、ギュスターヴ編のみのエンディングが流れる。ただ、ギュスターヴ編とウィル編のシナリオを並行して進めていた場合、ウィル編ではそれ以降、イベント時に街へ行くチャンスがなくなる。クリアのタイミングは、よーく考えよう。

▼[illegible]これとギュスターヴ編でクリアしたイベントの[illegible]




▲フリーバトルエリアがある街に[illegible]パーティの編成も不可能になる。注意

●「サウスマウンド〜」をクリアしなくても…

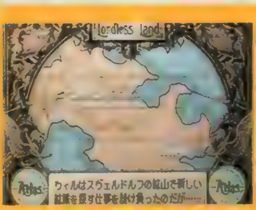
実はこのイベントをクリアしなくても、ウィル編のみを進めれば、このゲームの最終的なクリアは可能。ただし、ギュスターヴ編のエンディングを見るには、やはり8ターン持ちこたえないとダメだぞ。

▲どうしてもクリアできない人は、[illegible]

ウィル・ナイツ編

エッグと戦う一族の運命の物語

父・ヘンリーから始まり、親子4代にわたってエッグとの死闘を続けるナイツ一族。歴史の表舞台に立つことなく、人知れず世界を救った影の英雄たちの足跡をたどろう。



1251年 ロードレスランド

鉱山にて（2）

スヴェルドルフ鉱山に、ふたたび厄災が……！

STORY

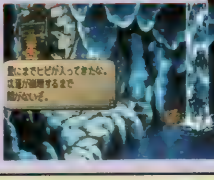
ふたたびスヴェルドルフ鉱山にやって来たウィル。だが、モンスターの脅威も去って安全かと思われた鉱山で、ウィルはまたしても災害の予兆を感じる。そのとき、巨大な地響きと共に鉱山全体が激しく揺れた！ 崩れる通路と落盤の中、果たして、ウィルは無事に脱出することができるのだろうか？ そして、この地震の原因は？

崩れる前に脱出せよ！

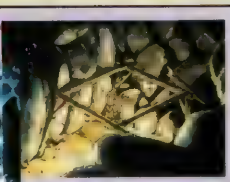
前号の「鉱山にて（1）」同様、全体的な流れから見ると外伝的な位置付けとなる。今回、登場するのはウィル1人で、最初から最後までこの鉱山の中で物語は展開する。ちなみに、ウィル編だけを進行させていると、このシナリオは発生しない（ちょっとした弊害もある、これについては下の囲みを参照）ので注意しよう。また、鉱山ではセーブ（クイックセーブ含む）が一切できないので注意すること。

CHECK 崩れる壁は時限式じゃなかった

ウィルがつぶやく「もう時間がない」という類のメッセージは、時間ではなく、画面を4回切り替えるごとに表示される。7回目のメッセージと共に、天井が落ちてしまうので、無駄に移動しないように心がけよう。



▶滝のある地点だけは、昇り降りするだけで4回切り替えたことに。



▲マップのB、D、E地点は1回通ると崩れてしまう。

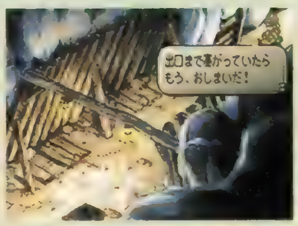
スヴェルドルフ鉱山

AREA DATA

●アニマ…なし　●ツール…なし

●エリアアイテム…なし

TREASURE



▶鉱夫全員を救出して、全部のアイテムを回収しようとすると、前述の制限時間ほぼギリギリ。慎重に行動しよう。

このシナリオは、ただ単に出口に向かって外に出ればクリアという単純なもの。マップ自体も、時間によって道が崩れてしまう以外は、以前の鉱山とまったく同じ。モンスターは1匹も登場しないし、戦闘も起こらないので、さっさとクリアしてしまうのがいいだろう。

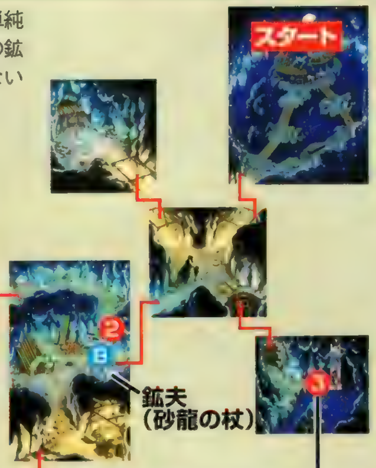
入手アイテム

No.	名称	種類	備考
1	銀環の杖	杖	武：23、音のツール
2	ホットストーン	アクセサリ	防：1、術：3、炎のクヴェル
3	ジュエルバンド	帽子	防：8、術：3
4	ブルーチップ	アクセサリ	防：1、術：1、水のツール

POINT 3人の鉱夫を救え

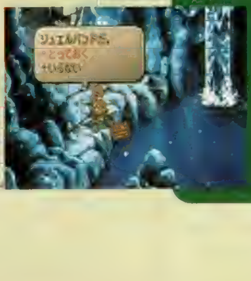
鉱山内には、逃げ遅れた3人の鉱夫が（A、B、C）おり、助けてあげれば脱出後にお礼をくれる。鉱夫によって、内容が変化（マップ参照）するぞ。

▲Ⓑの鉱夫だけは、壁を一度崩さないと出現しない。



CHARACTER CHECK!

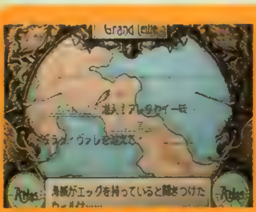
ウィル(31)



▶ただし、本シナリオを発生させていない場合は「モンスターの巣へ」でも手が届かない

POINT この宝箱は？

前号の「鉱山にて（1）」でも出てきた、滝壷の宝箱。以前は手が届かなかったが、今回は地震の影響でウィルの手元まで流れてきてくれる。この宝箱は、このシナリオで取らなければ、のちの「モンスターの巣へ」で取ることも可能。ただ、残念ながら2回取ることはできないぞ。


1257年 クラン・タイユ

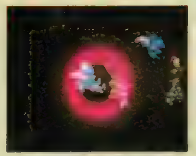
ウィル対エッグ

広大な海を舞台に、ウィルvsエッグ、4回目の因縁の死闘が演じられる……。

STORY
海賊の1人がエッグを持つという情報を得たウィルは、夜の町に海賊を誘い込み、手薄になった海賊船に乗り込むという作戦を立てる。だが、夜の町を危険にさらすという、手段を選ばないウィルのやり方に、ナルセスは反対。結局、タイラーの仲裁もあって、パーティは2手に分かれ、ウィルは単身海賊船に乗り込むことに……。

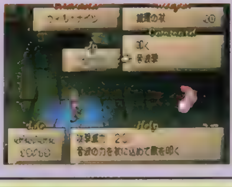
2部構成になったシナリオ

タイラー、レイモン、パトリック、ギュスターヴのパーティと、ウィル1人のチームに分かれてのシナリオ。ちなみに前者、後者で夜の町→海賊船と順番にクリアしていくことになるが、海賊船編で戦闘に負けてしまうと、再スタートはシナリオ冒頭（夜の町編）から。こまめなセーブを心がけておこう。


▲ギュスターヴ側と初めてパーティを組むシナリオだ。

CHECK パーティの装備は大丈夫？

戦闘メインのこのシナリオでは、ほとんどの戦闘を避けることができない。各メンバーの装備をもう一度確認してみよう。修理や購入が必要な場合は、ヴェスティアでやっておこう。


◀特にウィルは、1人で戦うことになるので注意。

CHARACTER CHECK!

ウィル(37)

タイラー(47)

パトリック(27)

レイモン(22)

ギュスターヴ(37)

夜の町

AREA DATA
- ●アニマ…なし
- ●ツール…なし
- ●エリアアイテム… なし

TREASURE

夜の町では、ギュスターヴと一緒に町に出現した海賊（モンスター）を退治していくことになる。詳しいクリアの手順は下のチャートの通り。なお、町にある宝箱は、以前に訪れた夜の町と同じもの。ギュスターヴと会う前ならば、カイのいる家にも入れるので、アイテムはすべて最初に回収してしまうのがいいだろう。

入手アイテム

No.	名称	種類	備考
1	古木の槍	槍	武：15、樹のツール
2	火成岩の腕飾り	アクセサリ	防：1、術：1、炎のツール
3	ハンマーヘッド	斧	武：15、石のツール
4	ブルーウォーター	アクセサリ	防：1、術：1、水のツール

BOSS ワイバーン

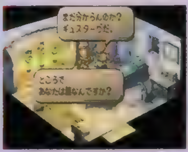
長丁場必至！

HPがかなり高いので、どうしても長期戦になりがち。ここまでの戦いでは極力WP&JPを温存しておこう。また、ワイバーンの衝撃波は、この時点のパーティだと全滅の危険性もある。HPが200を切っていたら、思い切ってLP使用によるHP回復をしておいた方がいいだろう。

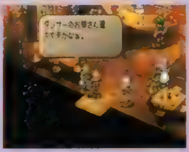
▶ギュスの剣技を、ボス戦までにできるだけひらめかせたい。

CHECK 夜の町チャート

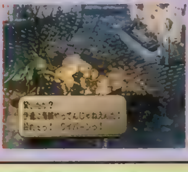
①ギュスターヴに会う
ギュスがいるのは、町の一番高いところにある、電気のスイッチのある部屋だ。



②8グループの海賊を倒す
町の各所にいる海賊を倒す。酒場にいる男が、海賊の居場所を教えてくれるぞ。



③ボス（ワイバーン）戦
8グループすべて倒したら、たき火のところにボス出現。叩きのめせ！



海賊船編へ！

海賊船

AREA DATA
- ●アニマ…なし
- ●ツール…なし
- ●エリアアイテム… なし

TREASURE
なし

さて、一方こちらは、単身海賊船に乗り込んだウィル。船内はさほど広くなく、下のチャートの通りに行動すれば楽勝だろう。ただし、最低でも2回（ボス戦含む）の戦闘は避けられないので注意。

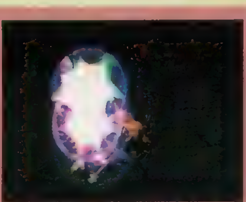
POINT 女海賊の質問にどう答える？

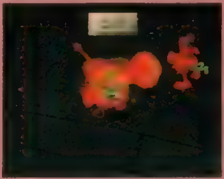
船長室の前の女海賊の質問に「そうじゃない」と答えると、さらに3択になる。ここでの選択肢次第で、戦闘なしで船長室に入れるようになるのだ。また、ついでに「海賊のバンダナ」を入手することもできる。

BOSS 海賊

攻撃力は低いけど？

エッグを持った海賊との一騎討ち！ とはいえ、実は攻撃力は低く、ウィルをここまでキチンと育てていれば敵の攻撃で大きな痛手を受けることはないはず。ただ、残りHPが少なくなると、「エッグ」という技で、こちらのHPを150〜200程度吸収する。連続で出すこともあるので注意しよう。

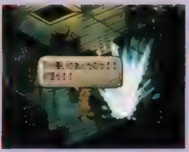

▲術も技も通用するので、使える最強の特技を連発していこう。


◀連続「エッグ」に備えて残りHP300はキープ。

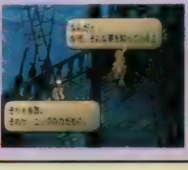
CHECK 海賊船チャート

①海賊たちを避ける
船長室の前にいる女海賊、船長を退ける。女海賊との戦闘は回避可能（上記）。

②船倉の袋を取る
船倉にある袋を抜いて、空いた穴から船内に浸水させる。



③ボス（海賊）戦
甲板に上がって、エッグを持つボス（海賊）とデュエルする。



シナリオクリア！

1275年 グラン・タイユ

樹海へ

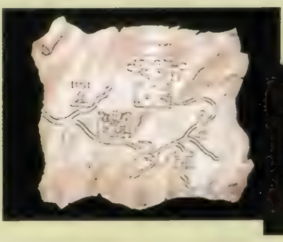
エレノア一行は、樹海の奥地にあるといわれる塔を目指す…

STORY

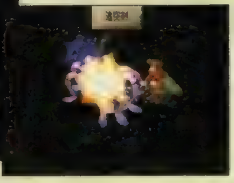
ウィルとエッグの戦いから約20年後。術士・エレノアは、さる人物の依頼を受けて、仲間たちとともに樹海に沈んだ古代の町の調査をしていた……。だが、樹海は予想以上に難解な自然の迷宮。頼りになるのは、手元にある古代の地図と己の勘のみ。そして、樹海の番人を退けたエレノアたちの前に、悠久の歴史をたたえた塔が姿を現した。

正解ルートを見つけだし塔を目指そう！

いきなり樹海からスタートするこのシナリオ。一見ランダムとも思えるマップのつながりだが、実は理路整然とした法則がある。適当に歩いているだけでもクリアできなくはないが、マップを切り換えるたびにモンスターは復活する。無駄な戦闘を避けるためにも、下の囲みやマップを参照していち早くクリアして欲しい。ちなみに、エレノアがシナリオ開始時に持っている地図は、前シナリオクリア時に持ち物が一杯だと、持っていないことになるので注意。



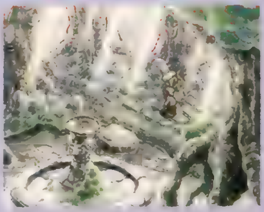
▶一見、役に立ちそうで役に立たない古地図。頼ってしまうと迷うかも？



◀エレノア、レイモン、リッチは、まだまだ出番があるので育てておこう。

CHECK マップのつながりとワープの位置を覚えよう

難解さでは、『サガフロII』で1、2を争うともいわれている樹海。各マップ同士は基本的に行き来できるのだが、場所によっては一方通行（マップ上の矢印方向）があったりもする。このため、行って戻ると別の場所にたどり着いてしまい、つながりがランダムのように思えてしまえるのだ。ただ、同じ景色のマップは必ず1つなので、迷ってしまったときはマップを見て現在位置を把握するようにしよう。また、マップにない〝特殊なつながり方〟をした場合はボス戦（または、塔への道が開けたこと）の証拠（詳しくは左下）となる。



▲慌てずに、自分の通ってきたルートをしっかりチェックしよう。

CHARACTER CHECK!

エレノア（25）

パトリック（45）

レイモン（40）

リッチ（20）

樹海

AREA DATA

●アニマ…樹

●ツール…樹木の小枝

●エリアアイテム…木刀、大木刀、木槍、古木の槍、若木の杖、貴石のかけら、クロスブランチ、ロックハート、ブルーウォーター、獣角の護印

TREASURE

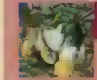
POINT どうすればボスや塔にたどり着けるのか？

樹海は特定のルートでマップを移動することにより、普段とは違うつながり（ワープ）を見せることがある。ボスや塔にたどり着くためには、このワープを利用しなければならない。ここでは、ボス戦までとボス戦～塔までのルートの一例を紹介しよう。

◀各ルートには何パターンかある。探してみよう。

ボス（森の番人）までのルート	ABCDEF
ボス戦後の塔までのルート	GH

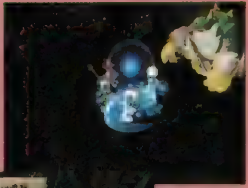
BOSS



森の番人

攻撃力の高い強敵！

1発1発の攻撃が強く、400前後のHPだと一撃で倒されてしまうこともある。また、相手が「ためる」をした次のターンは、全員に300以上のダメージを与える地爆撃を出す確率が高い。素直に「身を守る」で、被害を軽減させたほうがいいだろう。



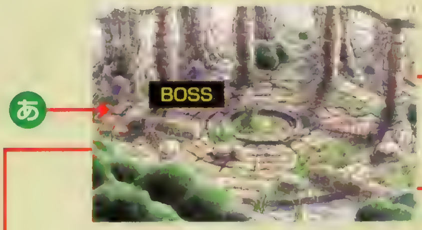
▲水系の回復呪文は、かなり重要になるぞ。

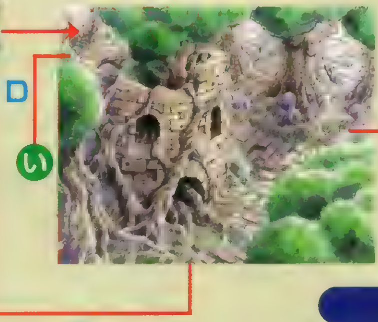
◀ここまでのザコ戦で、少し鍛えていないとツライ。

塔に行くためには、まずは森の番人を倒さなくてはならない。敵も非常に多いので、WP＆JPの残量に注意しつつ、左の囲みを参考にクリアしていこう。

※マップ中の矢印は一方通行のルートを表しています。

樹海にはアイテムが2つしかないが、貴重な結界石があるのでぜひ入手しておきたい。また、ボスが登場する噴水（水はないが）のマップは、ボスを倒したあとにモンスターが出現する。違う場所ではないので、マップのつながりを勘違いしないように。





要注意モンスター 石獣（獣、岩系）

ＨＰが高く、長期戦になると不利。幸い、麻痺攻撃が効くので、石獣との戦闘では狙ってみよう。また、岩系に効果のある技も有効だ。

HP	1249
LP	5

入手アイテム

No.	名称	種類	備考
❶	星の砂	アクセサリ	防：1、術：1、未解明未加工のツール
❷	結界石	アクセサリ	防：0、術：3、全員を回復

樹海の塔

AREA DATA

●アニマ…樹、石　●ツール…樹木の枝、石床

●エリアアイテム…木刀、大木刀、木槍、古木の槍、若木の槍、貴石のかけら、クロスブランチ、ロックハート、ブルーウォーター、獣角の護符

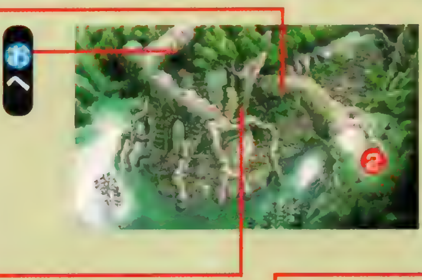
TREASURE

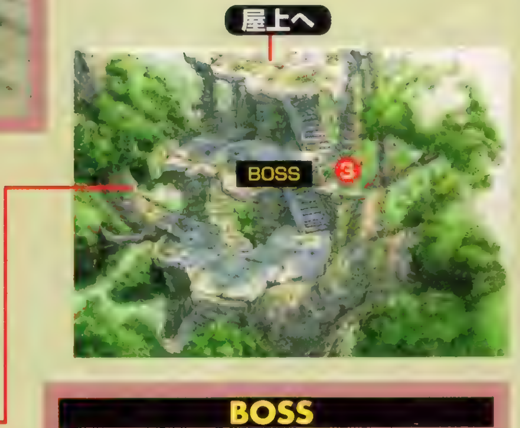
塔にたどり着いたら、あとは屋上を目指して昇るだけ。内部は複雑ではないので、簡単にクリアすることができるはずだ。また、2Fの屋外には強力な弓・藤娘が置いてあるので、忘れずに入手しておくようにしよう。

要注意モンスター グラスダンサー

決して強い部類には入らないが、催眠や麻痺攻撃をしてくるイヤな敵。特殊攻撃をされると厄介なことになるので、優先して倒すように。また、植物系モンスターなので火系の術が効果あり。

HP	544
LP	3





ボスの精霊と戦う前には、上級の火術を習得しておきたい。炎獣の合成術・フレイムナーガはデュエルでもわりと簡単に覚えられる術なので、覚えてない人はここでぜひ。

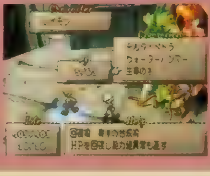
入手アイテム

No.	名称	種類	備考
❶	風伯	剣	武：18、樹のツール
❷	藤娘	弓	武：33、音のツール
❸	アンスリウム	アクセサリ	防：1、術：4、炎のクヴェル

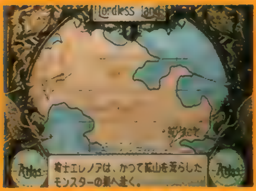
BOSS 樹精

エレノアの火術にかけろ！

カッコイイエフェクトとともに登場する樹のモンスター。さまざまな術で攻撃してくる強敵で、特に全員に300近いダメージを与える「森の真理」が怖い。植物系モンスターなので、火の術が有効。ファイアストームやフレイムナーガ絡みの連携で攻めるのが効果的だ。倒すと、木霊のグラール（樹のクヴェル）が手に入る。



◀回復要員を決めて、回復に専念させよう。



1176年 ロードレスランド東部

モンスターの巣へ

塔の屋上から見つけたモンスターの巣、その先にはあのスヴェルドルフ鉱山跡があった。

STORY

なんと、ケルヴィンからの依頼を受けて行動していたエレノア。モンスターの巣から続く鉱山跡には、カンタールとの戦いを有利に運ぶためのなにかがあるらしい。だが、エレノアは、そんな政治的な理由にはまったく興味がなく、ただ報酬を得んがためにモンスターの巣に足を踏み入れる。果たして一行は、無事に鉱山跡にたどり着けるのか!?

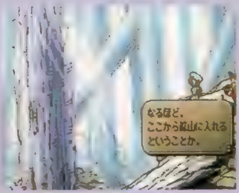
通路にはたくさんのモンスターが！　連戦必至のシナリオだ

モンスターの巣と鉱山跡を探索してボスを倒す、というウィル編の定番スタイルの進行となっている。エピソード的には、「樹海へ」の直後ということになり、プレイの流れを大事にしている人は、思わず前シナリオのあとすぐ始めてしまうだろう。だが、ＷＰ・ＪＰは回復していても、前回のボス戦×２で武具はかなり消耗しているはずだ。また、モンスターの巣ではかなりアイテムを入手できる。持ち物が一杯で取り損ねた……なんてことがないように、シナリオ開始前に装備・アイテムの確認をしておくといいだろう。

▲シナリオの開始地点はいきなり巣の直前。準備万端整えてから挑もう。

CHECK キャラの引き継ぎについて

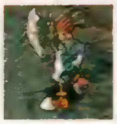
この４人でパーティを組むのは、このシナリオが最後。次からはウィルの息子であるリッチが主人公になって物語は展開していく。では、ほかのメンバーはどうなるのか？　エレノアとレイモンは再登場するものの、パトリックはもう登場しなくなる。そこで、リッチかエレノアを優先して使っていくといい。特にリッチは、今後１人で冒険するシナリオもあるので、ある程度成長させておかないとツライぞ。



◀脇役っぽい登場の仕方だが、実はウィルの息子。

CHARACTER CHECK!

エレノア(26)


パトリック(46)

レイモン(41)

リッチ(21)

モンスターの巣

AREA DATA

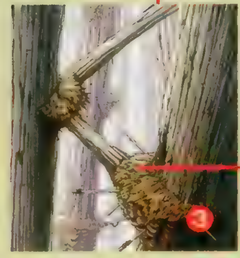
●アニマ…樹　●ツール…樹木の小枝

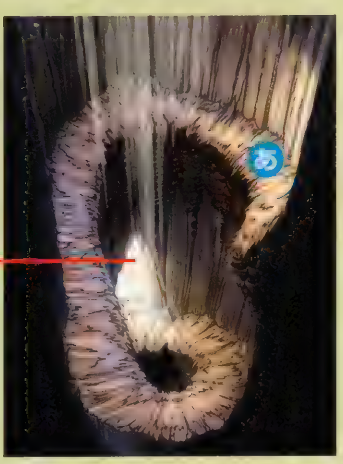
●エリアアイテム…牙の短剣、大木刀、風伯、古木の槍、貴石のかけら、クロスブランチ、ウィンドシェル、獣角の護印

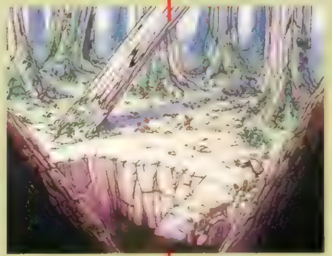
TREASURE

樹海などに比べると、つながりもわかりやすく感覚的にクリアできる。ただし、「巣」というだけあって、モンスターの数は非常に多い。通路も狭く、アイテムを回収しようと思うと、避けられない戦闘も少なくない。最後にはボス戦も待っているので、ＷＰ＆ＪＰの消費量に気を付けながら進んでいこう。

◀鳥系モンスターは、しつこく追尾してくるので注意。







鉱山へ

ここでの戦闘は、ほとんどがデュエルかパーティバトルかを選べる。敵はそれほど強くないので、どんどんデュエルを挑んで、ボス戦に備えてできるだけ多くのカスタムアーツを習得していくのもいいだろう。

マップ上にBOSSの表記があるが、最初に訪れた時点では登場しない。ボス戦は、一度鉱山を訪れてから、ふたたびBOSSの地点を通ると発生するので覚えておこう。

POINT アイテム欄に余裕を持たせてる？

この「サガフロII」では、持てるアイテムの最大数が64個とかなり少なめに設定されている。しかも、手持ちのアイテムが満杯だと、戦闘後にモンスターがアイテムを落とさなくなるという危険もある。このシナリオで、ボスのガーゴイルが持つ黒の石鎧は、石化無効の効果を持つ貴重な防具（防：28、術：1）。これが手に入らないのは、非常にもったいない。せめてボス戦前には、ほかのアイテムを捨ててでも、スペースを確保したい。

◀持ち物が満杯だと、取り逃しが出るので注意しよう。

入手アイテム

No.	名称	種類	備考
1	さんごの腕輪	腕輪	防：4、術：2、水のツール
2	湖水のローブ	服	防：16、術：3、水のツール、水耐性
3	ブルーチップ	アクセサリ	防：1、術：1、水のツール
4	1000CR	お金	—
5	1000CR	お金	—
6	レンジャーボウ	弓	武：11、樹のツール
7	ウィンドシェル	アクセサリ	防：1、術：1、音のツール
8	スケールバイザー	帽子	防：5、術：1

要注意モンスター

エンプーサ（有翼系）

吸血やマヒ凝視を使ってくるので、厄介なモンスター。ＨＰもそこそこ高いので、威力の高い技や術で、早めに倒しておきたいところ。

HP 1058
LP 4

ランドクラーケン

登場場所は限られているが、モンスターの巣に登場するザコで、最大のＨＰを持つ。スパイダーサーフの一撃はなかなか強力だぞ。

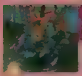
HP 1462
LP 6

スライム（不定系）

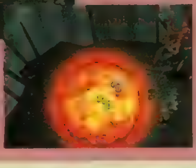
おなじみのスライム。過去に登場したものより、微妙に成長している。回復の術を使ったり、一部の打撃技を無効化する特徴を持っている。

HP 835
LP 100

BOSS ガーゴイル



多彩な特殊攻撃を操る強敵



▲▶ＬＰにダメージを受けるマグマプロージョンの術も怖い。ＬＰ残量に注意。

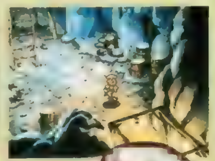
攻撃力こそ高くないが、混乱、恐怖状態になる「クローハンマー」や石化効果のある「ストーンランス」など特殊攻撃を多用してくる。火術・生命の息吹を習得していないと、キビシイ戦いを強いられることになるぞ。

スヴェルドルフ鉱山

AREA DATA
●アニマ…なし
●ツール…なし
●エリアアイテム…なし

TREASURE
なし

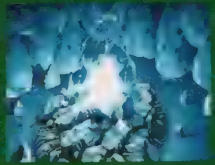
このスヴェルドルフ鉱山を訪れるのも、通算３回目。ただし、今回は落盤事故のあとなので廃坑となっており、移動できるマップはわずか４カ所だけ。モンスターも出現しないし、特に探索に時間をかける必要のない場所だ。



▶中は人はおろか、モンスターさえいない。

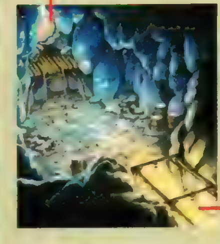
POINT 鉱山のクリア条件は……？

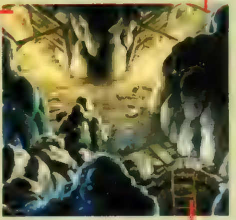
鉱山にたどり着いたものの、中をくまなく調べてもなにもないし、青い水晶体のような鉱石は気になるし、エレノアは「なにかを探している口ぶり」だし……と、鉱山跡で目的を見失ってしまった人も少なくないだろう。だが、実はこの鉱山跡、"入るだけ"でＯＫ。極端な話、入口から入った直後に回れ右して外に出れば、ボスを出現させることができるぞ。

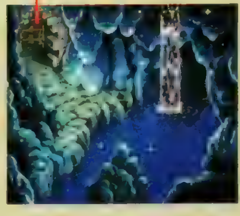


◀この大きな青い鉱石もお気になるが……。

入口



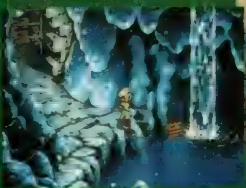


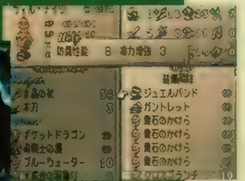


POINT あの宝箱は、今……？

P.34の鉱山の項でも書いたように、滝がある地点の宝箱をまだ取っていなかった場合には、このシナリオで入手することもできる。中身は「鉱山にて（２）」と同じジュエルバンド（帽子、防：８、術：３）だ。取り忘れている人は、ぜひ回収しておこう。

▼「鉱山にて（２）」を発生させないと、宝箱は取れない。





▲術力増強が３と、術士にオススメの帽子だ。

「樹海へ」～「モンスターの巣へ」までの主人公・エレノア。彼女の炎の術は、作品中でも１，２を争うほど強力だ。

1277年 ロードレスランド西部

生命の木の島

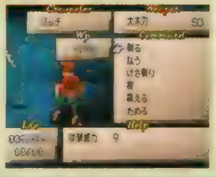
ナルセスの依頼を受け、リッチは１人妖精の島へ!!

STORY

伝説のディガー、ウィル・ナイツの一人息子リッチも、一人前のディガーとして成長していた。そんなある日、現役を退いたナルセスからの依頼を受け、妖精の島へと渡ることになる。仕事の内容は、生命の木の種をできるだけ多く持ち帰ること。依頼のことは誰にも話さないという条件のもと、リッチは１人で妖精の島へと渡る。

一人旅で実力を示せ!!

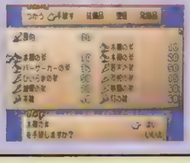
いよいよウィルの息子、リッチが主人公となるイベント。仲間のいない一人旅だが、生命の木の種を持ち帰るだけなのでそう難しいイベントではない。ただ、戦闘はボス戦を含めてすべてデュエルになるので注意しよう。



◀デュエルの戦い方を確立しておこう。

CHECK 木の種は５つ!! アイテム欄を空けておこう！

妖精の島で入手できる木の種は全部で５つあり、さらに宝箱から３つの結界石も入手できる。島に渡る前にアイテムを整理して、すべてを入手できるようにしておくといいぞ。



◀不要なアイテムは捨てておこう。

CHARACTER CHECK!

リッチ(22)

妖精の島

AREA DATA

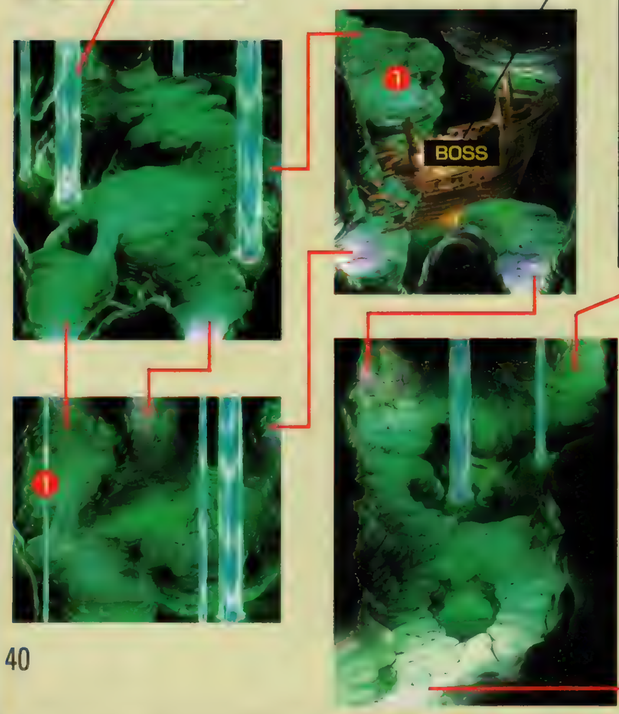
- ●アニマ…水
- ●ツール…潮風
- ●エリアアイテム…ブルーウォーター

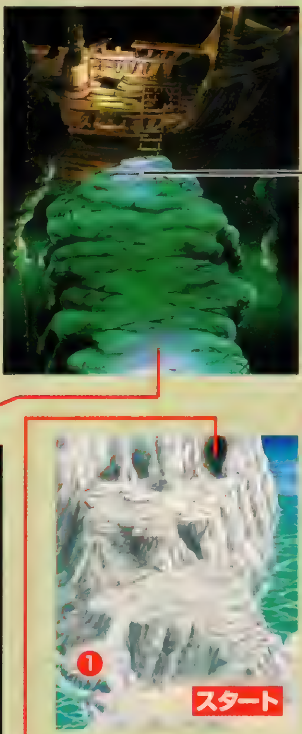
TREASURE

マップは単純で、敵の密度も低い。うまく移動すれば、まったくザコ戦をしないでクリアすることも簡単。出現する敵はそう強くないので、さっさとクリアしてしまおう。ただ、アイテムの回収は忘れずに。

入手アイテム

No.	名称	種類	備考
❶	結界石	アクセサリ	術力増強３、全員を回復
❷	生命の木の種	アクセサリ	１人を完全回復

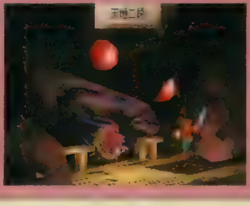




BOSS マザーグレンデル

●技を繰り出しているだけでＯＫ

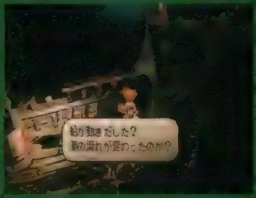
天地二段や逆風の太刀クラスの技が出せれば楽勝。ときどきダンジョンのアニマの水で回復もしよう。



◀ひたすら攻撃。ときおり水で回復だ

POINT お帰りはこちら

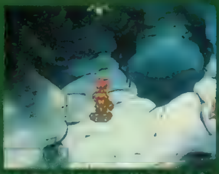
生命の木の種を持っていれば、船に乗った時点でボス戦となる。ボス戦のあとは船がここに到着しているので、あとは浜辺まで戻って小舟に乗り、ナルセスに木の種を渡せばＯＫ。持ち帰った木の種に応じて、報酬をもらうことができるぞ。



▲木の種を持って帰ろうとすると、この場所でイベントが発生し、そのままボス戦になるぞ。

POINT 戦闘はデュエルのみ！

このイベントでの戦闘は、すべてデュエルとなる。とくに強い敵は出現しないので、デュエルの練習をするには丁度いいだろう。ボス戦に備えて、ザコで強い技を覚えておくのもいいぞ。



▲すでに強い技を覚えているなら、ザコ戦はほとんど時間の無駄。敵の数は少ないのでうまく移動して戦闘を避けよう。

1280年　ノースゲート

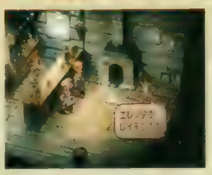
化石洞窟へ

資金の尽きたリッチ、ノースゲートでちょいと一稼ぎ!!

STORY　ノースゲートの近くで発見された洞窟。その洞窟へ挑んでひと山当てようと、ノースゲートを訪れたリッチは、入植した村が大ミミズに襲われて途方にくれているディアナという女性に出会う。リッチは、洞窟への冒険にディアナを誘う。自分には無理と断るディアナだったが、リッチは半ば強引に仲間に引き入れるのだった。

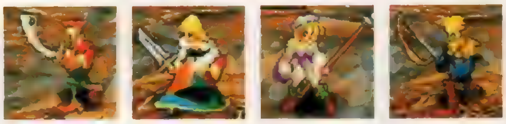
仲間と行く!?　それとも2人旅!?

最近発見された大昔の洞窟へ挑むことになったリッチ。最初のパーティメンバーは、素人同然のディアナ1人。ディアナの戦力は期待できないので、ほとんどリッチ1人で戦うことになる。しかし1度洞窟から出て酒場に戻ると、エレノアとレイモンが仲間になるぞ。リッチがあまり育っていないなら、必ずこの2人を仲間にしてから挑むようにしよう。



◀この2人がいれば、かなりラクだぞ。

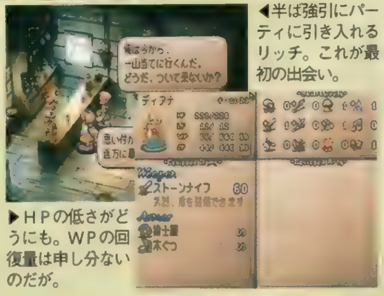
CHARACTER CHECK!



リッチ(25)　ディアナ(20)　エレノア(30)　レイモン(45)

●ディアナを育ててみる!?

ここで仲間になるディアナはのちに重要な人物（ぶっちゃけて言えばリッチの奥さん）となるのだが、戦闘に参加するのはこのイベントのみ。おまけに初期パラメータが異常に低いので、育てるのはかなり苦労する。どうしても彼女が気に入ったなら育ててもいいけど、あまり意味のある行為ではないぞ。

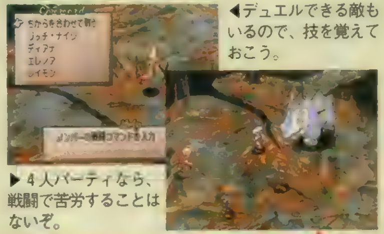


◀半ば強引にパーティに引き入れるリッチ。これが最初の出会い。

▶HPの低さがどうにも。WPの回復量は申し分ないのだが。

●リッチを育てておこう!!

主人公のリッチとは、まだもうしばらくのお付き合い。このイベントでは、ボスを倒さない限り村に戻って回復することが可能。少しレベルアップしておこう。なお、このイベントをクリアすると、「あの空に虹を」のイベントが出現する（注1）。



◀デュエルできる敵もいるので、技を覚えておこう。

▶4人パーティなら、戦闘で苦労することはないぞ。

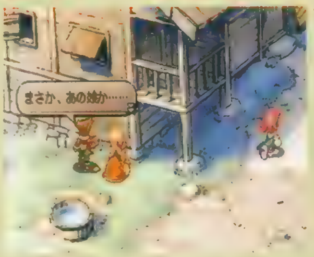
化石の洞窟のマップはP.42へ

1290年　ノースゲート

エッグ再び

リッチに子どもが!?　しかし……

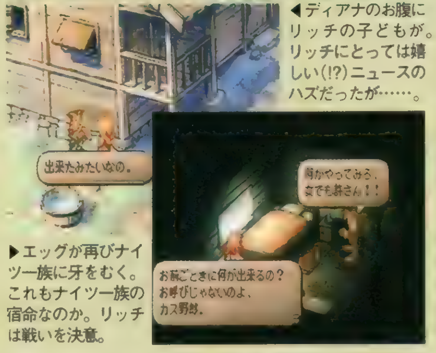
ディアナのできちゃった発言で、プレイボーイでならしたリッチもいよいよ年貢の納めどき。しかしそのとき、リッチはエッグを持った女、ミスティと再会してしまうのだ。エッグの危険性を、父ウィルから聞かされ十分に知っているリッチは、身重のディアナを父のもとへ向かわせることに……。



◀以前、ヴェスティアで見かけた少女が大人になっていたのだ。

●ついにリッチにもエッグの魔の手が!!

再びエッグとナイツ一族との戦いの幕開けとなるイベント。このイベントは、ウィル編では珍しく戦闘がなく、ほとんど見ているだけで終了する。ディアナの爆弾発言（!?）のあと、宿屋の客室にいるミスティに話しかければ、ストーリーは進んでいくぞ。そのあとは、港のディアナに話しかければイベントクリアだ。



◀ディアナのお腹にリッチの子どもが。リッチにとっては嬉しい(!?)ニュースのハズだったが……。

▶エッグが再びナイツ一族に牙をむく。これもナイツ一族の宿命なのか。リッチは戦いを決意。

1290年　ノースゲート

ミスティの企み

ミスティを追って化石の洞窟へ

ディアナを安全なウィルのもとへ送り届けたリッチは、1人ノースゲートに残った。同時に、村で人々が眠りから覚めない奇病が発生。どうやらミスティの仕業らしい。リッチは、ミスティを追って、たった1人で化石洞窟へと向かうのだった……。

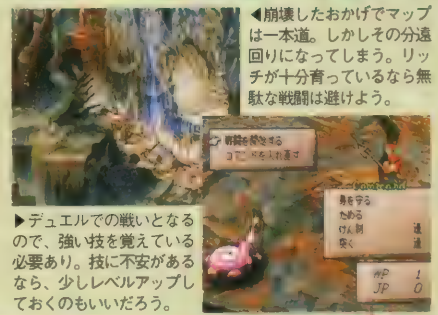
▲この情報を聞かない限り、洞窟へは行けないぞ。

CHARACTER CHECK!

リッチ（35）

●リッチ再び一人旅!!　戦闘準備は万端か？

2度目の化石洞窟は、リッチ1人で挑むことになる。洞窟内のマップは「化石洞窟へ」のイベントで崩壊したときの状態になっており、目的地まではほぼ一本道だ。ボス戦含め、戦闘はすべてデュエルになるので注意しよう。村に戻っての回復もOKなので、慎重に進めていこう。



◀崩壊したおかげでマップは一本道。しかしその分遠回りになってしまう。リッチが十分育っているなら無駄な戦闘は避けよう。

▶デュエルでの戦いとなるので、強い技を覚えている必要あり。技に不安があるなら、少しレベルアップしておくのもいいだろう。

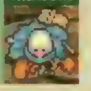
化石の洞窟（崩壊後）のマップはP.43へ

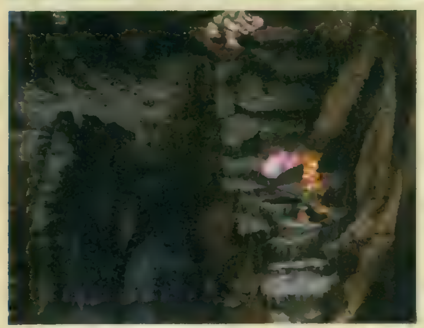
（注1）「化石洞窟へ」をクリアすると、「あの空に虹を」（P.44参照）が発生。さらにそれをクリアすると、「エッグ再び」、「ミスティの企み」と続いていきます。しかし、「化石洞窟へ」、「エッグ再び」、「ミスティの～」が連続したお話になっているので、ここではまとめて掲載してあります。

化石の洞窟

AREA DATA
●アニマ…石、獣
●エリアアイテム…なし
●ツール…洞窟の岩壁

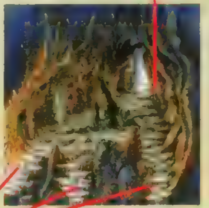
TREASURE

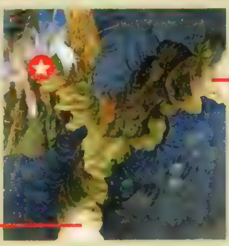


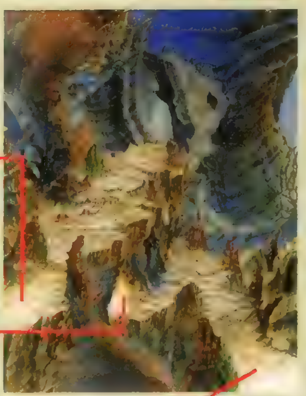


▲物陰から突然降ってくる敵もいる。全体的に歩きにくく、戦闘が増えてしまうので注意だ。

イベント「化石洞窟へ」で訪れたときのダンジョン。エレノア、レイモンを含めた4人パーティで挑むなら、そう難しいマップではない。ディアナと2人きりだと、戦闘はかなり厳しくなるので注意。その場合はディアナを無理に育てようとはせず、できるだけ敵を避けながら進んだ方がいいだろう。なお、ボスを倒したあとで1度マップを切り替えると、洞窟は崩壊する。そのあとは、右の崩壊後マップに切り替わるので注意しよう。

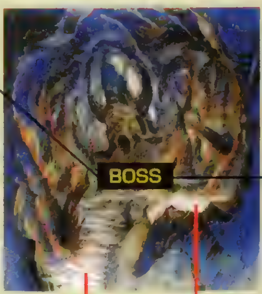


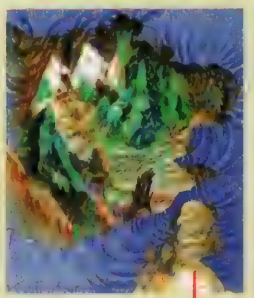




ボス戦のあとは…

この位置に行くとボス戦が発生。ボスを倒したあとは、地崩れが起こって画面が揺れ始める。そこでマップを切り替えると、化石が崩壊するデモシーンが流れるぞ。そのあとは、右ページの崩壊後のマップになっているのだ。

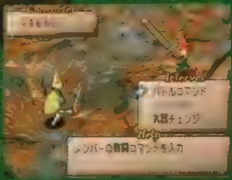




POINT 「化石の洞窟」でのアイテムは……

洞窟での宝箱は、マップの★マークに配置されている。宝箱はスケルトンの形をしており、本当のスケルトンとの戦闘になることも。どれがスケルトンでどれが宝かは、イベント開始時にランダムで決定されるようだ。また、宝箱だったとしても、何が手に入るかもある程度ランダム。以下のリストは、手に入る可能性のあるものだ。

◀調べる前に、必ずクイックセーブしておこう。もしスケルトンだった場合は、ソフトリセットしてしまうのも1つの手だぞ。



▶スケルトンだった場合、そのまま戦闘に突入する。そう苦戦する相手ではないが、パーティよりデュエルの方が倒しやすいぞ。

入手アイテム

No.	名称	種類	備考
★	獣骨の小手	小手	防：6、術：2、獣のツール
★	獣骨の短剣	剣	武：15、獣のツール
★	スケールバイザー	帽子	防：5、術：1
★	溶岩の盾	盾	回：24、接近·射撃·冷気攻撃を回避
★	ボーンブレスト	鎧	防：13、術：3

要注意モンスター

石獣（獣、岩系）

巨体と攻撃力を活かした肉弾戦を得意とするモンスター。ハードフォームで自分の防御力を上げてくる。そうなる前に、連携で倒そう。

HP	1249
LP	5

スケルトン（アンデッド、骨系）

宝箱に擬態している。色は違うが、以前に戦ったときとほとんど変わっていない。デュエルならほとんど苦戦しないで倒すことができる。

HP	796
LP	1

BOSS 化石獣

●集中攻撃で倒せ!!

おともにスケルトンを2体（スケルトンレフト＆スケルトンライト）連れて登場するが、化石獣を集中して倒した方が早いだろう。敵同士は近接しているので、エリア攻撃でついでにダメージを与えていけばいい。化石獣は、ぶちかましや連打など、攻撃力の高い技で攻撃してくる。2人パーティの場合、ディアナは回復に専念すること。

◀4人で戦えば、ほとんど苦労はしないで倒せるぞ。

▶2人の場合、ディアナを回復役に。ツールの装備を忘れずに。

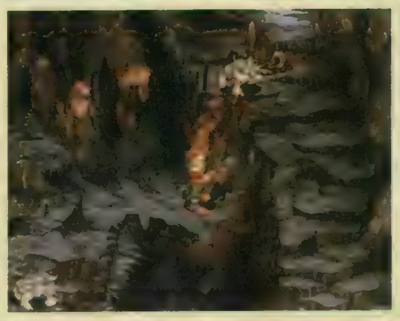
化石の洞窟（崩壊後）

AREA DATA

●アニマ…石、獣　●ツール…洞窟の岩壁
●エリアアイテム…なし

TREASURE

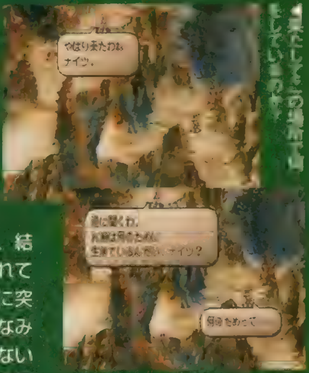
崩壊後の化石の洞窟は、イベント「化石洞窟へ」での帰り道となるマップ。しかしその後、イベント「ミスティの企み」で再び訪れることになる。ここでは、「ミスティの企み」での場合に関するポイントを紹介してある。出現するモンスターは、「化石洞窟へ」のときと同じ。ただ、リッチ1人で戦うことになるので、戦闘はややつらくなっている。ボスを倒せばクリアとなるので、リッチが十分強いのなら、無用なザコ戦は極力避けていこう。



◀1カ所通行止めになっており、ボスのいる場所へは遠回りを強いられる。

POINT ミスティ登場!!

マップⒶの位置に来ると、ミスティとの会話が発生。村での奇病はやはりミスティの仕業であったことが判明する。会話が終わったら、すぐにミスティのいた場所へ急ごう。ただし、結局はミスティに逃げられてしまい、ボスとの戦いに突入することになる。ちなみに、会話イベントを見ないで、直接ミスティのいる場所に行くことはできない。



◀果たしてこの場所で何をしているのか？

▲この道を通らない限り、ミスティのいる場所へは行けないのだ。

BOSS

アニマ獣

●身を守りつつ着実に！

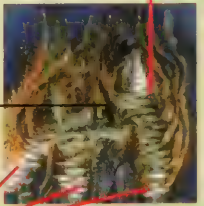
◀敵が絶叫をしてきたら要注意だ。このダメージは、かなり厳しいぞ。

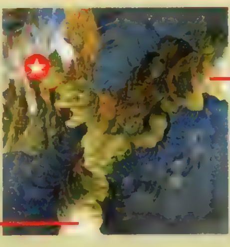
戦いはデュエルとなるが、しっかり1人連携を組み立てていけばOK。敵の通常攻撃はたいしたことないが、絶叫のダメージが大きいので回復は忘れずに。水のアニマが使えるツールを装備しておいた方がいいぞ。

◀コマンドに「身を守る」を1つ入れておいた方がいいだろう。

通行止め

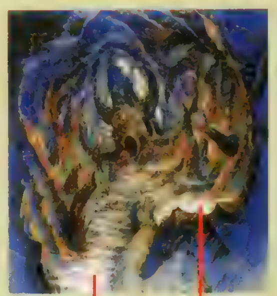
ボスのいる地点にはすぐのように見えるが、ここが通行止めになっているので直接は行けない。かなりの遠回りとなる。

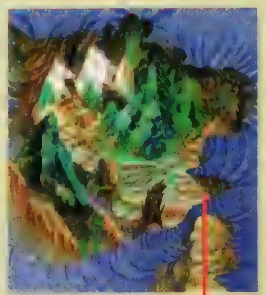




通行可能

マップの中央にあった巨大な化石が崩れてきており、以前はつながっていなかった部分が通過できるようになっている。また、以前ボスと戦った場所に行くこともできるが、今回のイベントで行ってもとくに意味はないぞ。





POINT ここでもアイテムはやはり……

以前すべての宝箱を取っていても、「ミスティの企み」で訪れたときには再配置されている。しかしここでもスケルトンかどうか、そして何が手に入るかはランダムのようだ。下のリストも入手の可能性のあるアイテムだ。

入手アイテム

No.	名称	種類	備考
☆	ウインドシェル	アクセサリ	防：1、術：1、音のツール
☆	ロックハート	アクセサリ	防：1、術：1、石のツール
☆	超水結晶	アクセサリ	防：1、術：3、水のツール
☆	結界石	アクセサリ	術：3、全員を回復
☆	武帝の盾	盾	回：30、極上の盾

1285年 グラン・タイユ

あの空に虹を

むかし聞いた子守歌のように、あの空に虹をかけよう!!

STORY

かつて、大空に美しい虹をかけてくれた散水塔。今は、見るも無惨に朽ち果てている。大空にかかる虹を見たいと願う美女ユリアと、散水塔を復活させることを約束したリッチ。ヴェスティアでかつての仲間エレノアを仲間にしたリッチは、今ではすっかりモンスターの巣窟と化した散水塔へと挑むのだった……。

ユリアとの約束を果たせ!!

前回のイベント「化石洞窟へ」でディアナに手を出したかと思えば、今度はユリアというまったくタイプの異なる女性に手を出しているリッチ。しかしこのユリア、それなりに戦えるのだが、次のイベントでリッチはディアナと結婚するため、今回限りの登場なのだ。育てる意味はほとんどない。ある意味もっとも不幸なヒロインかも……。

▲強い技と防具を装備させれば、そこそこ戦える。剣の資質が高いが、弓を使わせよう。

CHECK サルゴンを育てよう!!

エレノアと一緒に仲間になるサルゴン。その関係が気になるところだが、今回のパーティではかなり使えるキャラ。しかもこのサルゴン、実はのちにギュスターヴのイベントで重要人物となる。彼を主人公としたイベント（エーデルリッター）もあるので、しっかり育てておこう!!

▲強い剣技を装備させてやれば、かなりの活躍を見せてくれるぞ。

CHARACTER CHECK!

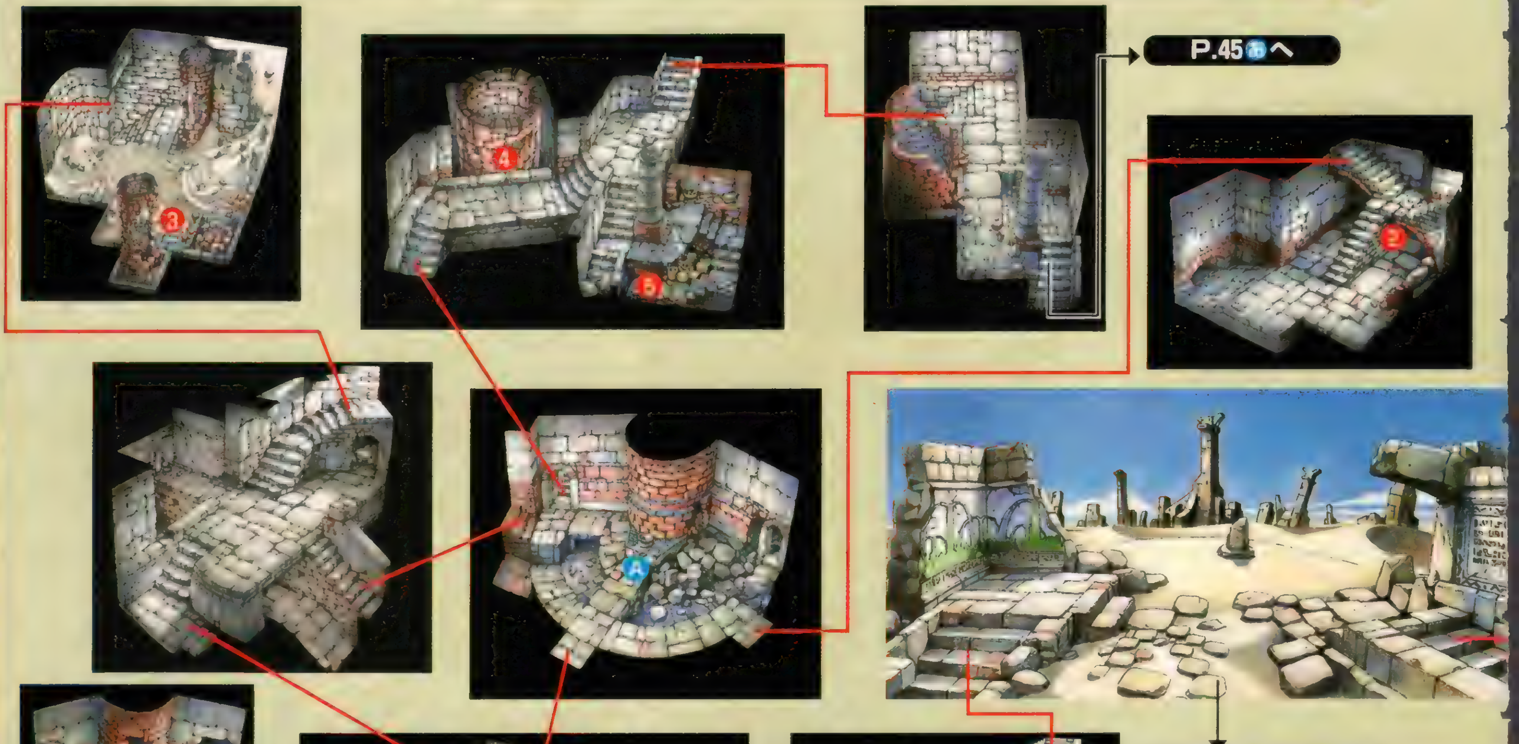
リッチ(30) ユリア(20)
エレノア(35) サルゴン(15)

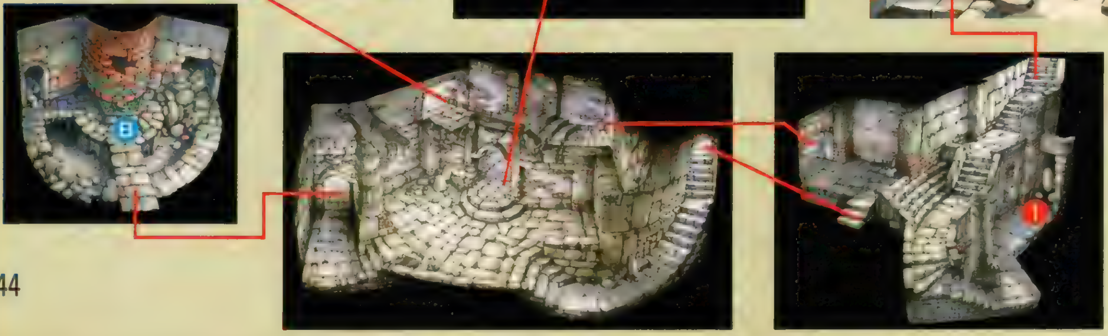
散水塔の廃墟

AREA DATA

- ●アニマ…石
- ●ツール…石床
- ●エリアアイテム…ストーンナイフ、石斧、フリントアクス、貴石のかけら、ロックハート、ブルーウォーター

TREASURE TREASURE





ヴェスティアへ

ここからいつでもヴェスティアに戻って回復が可能。敵は強くないが、長丁場になるイベントなので便利。サルゴンを鍛えたい場合も活用しよう。

POINT 散水塔復活の手順

1 Aを調べる

ここでは、実際の散水塔復活の手順を紹介だ。まずAのポイントを調べて、「欠損部分のかわりになるものがあれば」というメッセージを見ておこう。

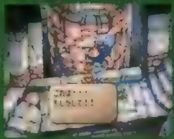
2 Bで部品をゲット

次にBの場所を調べ、装置の部品をゲット。アイテムが手に入るワケではなく、ただメッセージを見るだけでOK。Aを調べていないと何も起こらないので注意。

3 Aに部品をセット

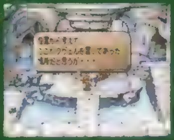
Bでメッセージを見たら、再びAの場所を調べて、装置を修理する。この時点で、2の宝箱が取れるようになっている。

4 クウヴェル（湧水の宝珠）をゲット



4の位置に宝箱が出現しているので、コレをゲット。中身はクウヴェルの「湧水の宝珠」だ。ちなみに装置を修理しない限り、この宝は出現しないぞ。

5 Cにクウヴェルをセット



Cの位置に湧水の宝珠をセットする。ここで湧水の宝珠は一時的になくなってしまうが、イベントをクリアするとなぜか手元に戻っているので安心しよう。

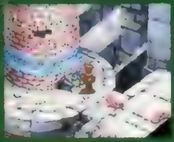
6 Dのスイッチをオン

クウヴェルをセットしたらDの場所に1度戻り、スイッチを入れる。「よし、上に行ってみよう」というメッセージが出たら、Eの場所へ向かおう。

7 Eのポイントを飛び越える

初めは通行止めだが、Dのスイッチを入れたあとに調べると、飛び越えて上に行くことができるようになっている。あとは順番にボタンを押していくだけ。

8 F～Kを押していく



あとは上へ上へと向かいつつ、F～Kのスイッチを次々に入れていくだけ。最終的にKのスイッチを入れた時点で散水が始まり、イベントクリアとなるぞ。

要注意モンスター

フェイトード（水棲系）

迷宮内のいたるところにいるカエル。もはやお馴染みさんといったところ。リッチやエレノアが育っていれば、まったく苦労はしない。

HP 429
LP 2

アーマーン（水棲系）

フェイトードと同様、カエル型のシンボルで登場する。パーティバトルでも1匹の場合が多い。サルゴンを育てるのに丁度いいだろう。

HP 919
LP 3

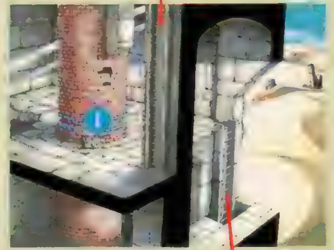
スライム（不定系）

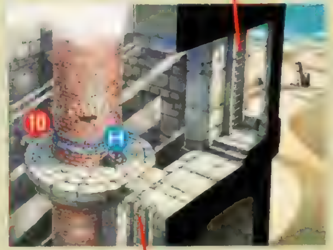
これもサルゴンやユリアを育てるのに丁度いい相手。すでに強い技があれば楽勝。エレノアやリッチだと、おそらく物足りない敵だろう。

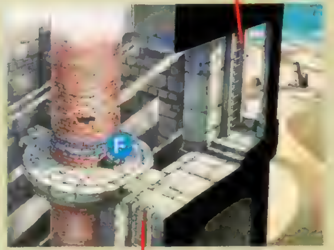
HP 835
LP 100

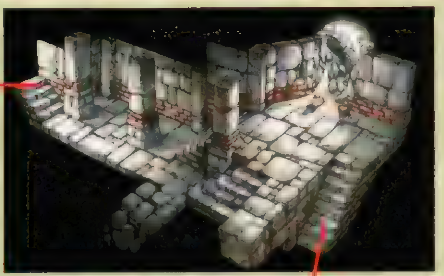
入手アイテム

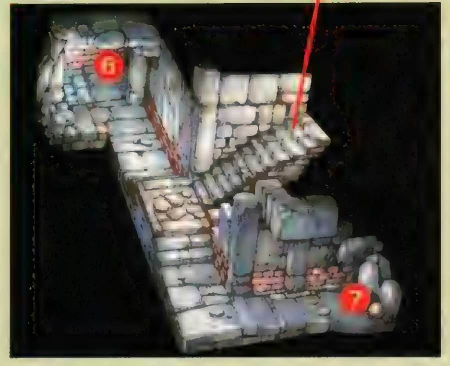
No.	名称	種類	備考
1	ボーンブレスト	鎧	防：13、術：3
2	ロックハート	アクセサリ	防：1、術：1、石のツール
3	結界石	アクセサリ	術：3、全員を回復
4	湧水の宝珠	アクセサリ	防：1、術：4、水のクウヴェル
5	炎のロッド	剣	武：12、炎のツール
6	さんごの槍	槍	武：11、水のツール
7	さんごの腕輪	小手	防：4、術：2、水のツール
8	水晶のつばさ	靴	防：8、術：4、スタン無効、音波耐性
9	ブルーウォーター	アクセサリ	防：1、術：1、水のツール
10	ジュエルバンド	帽子	防：8、術：3

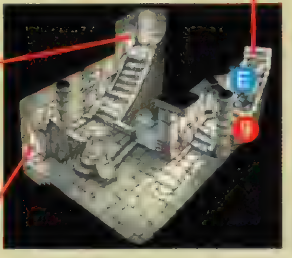












1291年　北大陸

エッグとの死闘

エッグとの決着をつけるため、リッチは巨虫のメガリスへ向かう!!

STORY

ミスティから、北の奥地の開拓村へ来いという誘いを受けたリッチ。いよいよリッチとエッグの本格的な戦いが始まろうとしていた。エッグのことを忘れ、ディアナと静かに暮らすことも考えたが、リッチの足は自然と北の開拓村へと向かう。そしてミスティの誘いに乗り、危険な巨虫のメガリスへと足を踏み入れるのだった……。

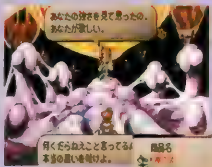
いよいよリッチの最後の戦い

今回のイベントで、リッチを主人公としたイベントは終了となる。これが最後の大仕事だ。しかしここでもやはりリッチは一人旅。敵の方は強くなっているため、ザコ戦で苦労することになるので注意しよう。なお、エッグ対ナイツ一族、3代にわたる戦いの第2ラウンドは、ここで悲惨な結末を迎えることになってしまうのだ。これは歴史上定められた事実なので、逃れようはないぞ。

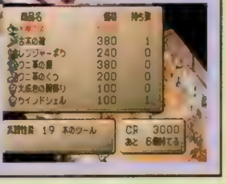
▲ミスティとの決着は戦闘があるワケでもなく、簡単についてしまうのだ。しかし、それはエッグの仕掛けたワナだった……。

CHECK すんなりジニー編に引き継ぐために

このイベントが終了すると、リッチの娘ヴァージニア（ジニー）を主人公としたイベントが開始となる。チップは引き継がれるが、クラウンは1000に戻るので、お金をアイテムに変えておくといいぞ。



◀リッチの装備も必要最低限のものにしておこう。装備しているアイテムは、しばらく回収できないぞ。



▶お金（クラウン）はアイテムを買って使っておこう。ただ、無駄なアイテムは買わないように。

CHARACTER CHECK!

リッチ(36)

巨虫のメガリス

AREA DATA

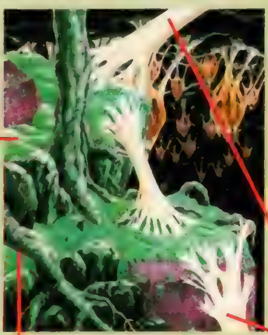
●アニマ…なし　●ツール…なし

●エリアアイテム…虫アメの指輪

TREASURE

非常に単純なマップで、とくに迷うことはない。ボス戦もないので、クリアするだけなら簡単だ。しかし、とにかくザコ敵が多く、全般的に強くなっている。戦闘は厳しいので、できるだけザコ戦は回避したい。とくに❷の宝箱を守っているストームランサーは、半端な実力では返り討ちにあう可能性もあるぞ。

開拓村から



要注意モンスター

ストームランサー(昆虫系)

❷の宝箱を守っている。HPも攻撃力も高いので、歴戦のリッチといえど、倒すのは苦労する。白銀の腕輪がいらないなら無視するのも手。

HP 3876
LP 4

タイガービートル(昆虫系)

溜めてからのステップインが強烈。下手をすると一撃でやられてしまう場合もある。コマンドに「身を守る」を必ず織り交ぜること。

HP 2442
LP 3

入手アイテム

No.	名称	種類	備考
❶	星くずのローブ	鎧	防：18、術：5、マヒ眠り無効
❷	白銀の腕輪	小手	防：9、術：0、全属製防具、音波耐性
❸	プリムスラーヴス	杖	武：30、未解明クヴェル

POINT ミスティの最後……!?

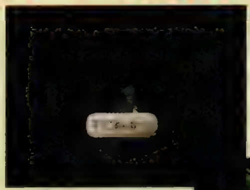
この地点にくると、ミスティが差し向けたランドクラーケン2体との戦い（デュエル×2回）になる。これに勝つと、選択肢が発生。ここで「ミスティを倒す」を選べばそのままイベントクリアとなるぞ。ちなみに、「女には手を出せん」を選んでも、同じ戦闘が何度も繰り返されるだけなのだ。

▶ここでミスティを倒す選択をしないと先には進まない。

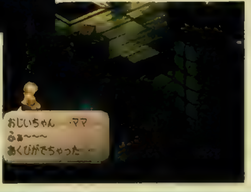
1305年　ワイド
ジニーの旅立ち

ジニー、初めての冒険へ!!

リッチとエッグの死闘から14年。リッチの娘、ジニーもすっかり大きくなっていた。ナイツ一族の血なのか、そろそろ冒険したくてたまらないお年頃。ある日、祖父のウィルがテルムに旅立ったことをきっかけに、こっそり家を抜け出して船に乗り込む。しかし、密航がばれて船倉に閉じこめられてしまうのだった。そして、船に乗り合わせたプルミエールという女性に助けられるのだが、着いた先は北の果てだった……。



◀母を置いて、こっそり抜け出すジニー。いよいよ冒険が始まる。



▼密航がバレ、危険な状況でも眠気が勝つ。大物なのか、まだ子どもなのか……。

CHECK　いよいよ本当の主人公、ジニーの冒険が始まる!!

このイベントでついに真の主人公が登場。物語の大取を務めることになるのは、リッチの娘にしてウィルの孫、ジニーことヴァージニア・ナイツだ。3代続いたエッグとの戦いに、ついに決着が着くことになるのだ。パーティメンバーもいよいよ最終メンバーがそろい、ゲームも大詰めとなる。ここから先は、ラストに向けて突き進むだけだ。しっかりレベルアップをして、最終イベントに望んでもらいたい。下では、ラストに向けての注意点を紹介するので、参考にしよう。

ヴァージニア・ナイツ
▶リッチとディアナの間にできた一人娘。魔法系の能力に秀でているぞ。

ラストイベントに向けて

ジニーが登場すれば、物語も大詰め。以降のイベントは基本的に同じ年（1305年）での出来事が描かれることになる。ただ、これまでと同様イベントをクリアしていく型で進行するので、レベルアップや買い物のタイミングが難しい。下手をすると最終イベントに入ったはいいが、準備が足りなくて進退窮まる事態も十分に予測される。そこでここでは、最終イベントに向けての注意を紹介していくぞ。そのときのパーティメンバーやオススメ装備も紹介するので、しっかり読んで参考にしよう。

これが最終パーティのメンバーだ!!

ジニー（14才）
剣と杖の資質があるが、攻撃はほかの仲間にまかせた方がいい。回復系の魔法で仲間をサポートしていこう。

グスタフ（25才）
まさに攻撃の要。ヤーデ伯ケルヴィンの血を引き、ファイアブランドを扱える。剣技のみで押していこう。

ロベルト（28才）
攻撃魔法を中心に育てていこう。クヴェルをつけまくって、すべての術を扱えるようにしておきたい。

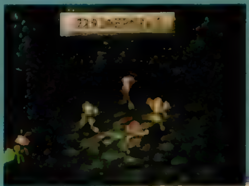
プルミエール（19才）
槍と斧の資質を持っているので、どちらか所有技の多い方で。どちらかといえば槍を使わせる方がオススメだ。

ミーティア（25才）
斧の資質が高いので、それを中心に育てていこう。ほかのメンバーよりも少し参加が遅れるのでチトつらいか。

ウィル（85才）
齢80を越え、HPが激減している。武器レベルは継承されているが、メインで使うにはちょっと厳しいかも。

●ジニーが登場したら、とにかくレベルアップだ!!

最終パーティのステータスをアップさせれば、その分だけラスボス戦がラクになる。これまでは技や術を集めることが主体だったが、ジニーたちはしっかりステータスアップに励んでおきたい。ウィルとミーティアを使う気がないなら、それ以外の4人がそろうイベント「ジニーの冒険」（P.48参照）でひたすらステータスアップだ。ただ、このときは街に戻れないので、LPの減少には注意しよう。



◀[illegible]

▶[illegible]

●街に行けるタイミングを見逃すな!!

ジニーのイベントは、基本的にダンジョン攻略中に街に戻って買物といったことができないので、のんびりステータスアップをしたいならフリーダンジョンのある街に立ち寄るしかない。ジニーでは、「北大陸奥地へ」に入る直前が最後のチャンス。このときを見逃すな!!

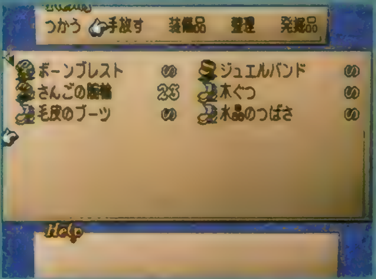
◀[illegible]

▲[illegible]

フリーダンジョンのある場所
- ▶フォーゲラング ……岩荒野
- ▶ラウプホルツ …グールの塔
- ▶ヴァイスラント ………氷河

●アイテムの整理はしっかりと!!

最終イベントに向けて、もう1つ注意しておきたいのがアイテムの整理だ。このゲームでは所持アイテム数の制限が厳しいので、持っていくアイテムの取捨選択はよーく考えて行おう。最終イベント直前の「北大陸奥地へ」で立ち寄る開拓村では、修理・処分・製作・錬金と、ひと通りの施設がそろっている。ここで最終的な装備も含めた整理を行うといい。このときアイテム欄に空欄を作っておくこと。最終イベントに突入すると、もう街や村には戻れなくなるぞ。



◀[illegible]

オススメ装備

名称	種類	備考
氷河の盾	盾	回：24、熱攻撃を回避
星くずのローブ	鎧	防：18、術：5、マヒ眠り無効
黒の石鎧	鎧	防：28、術：1、石化無効
セラミックメイル	鎧	防：30、術：1
ヒドラスーツ	全身防具	防：24、毒無効
水晶のつばさ	靴	防：8、術：4、スタン無効、音波耐性
ブラッドスター	アクセサリ	防：1、術：4、水と音のクヴェル、毒無効
デッドストーン	アクセサリ	防：2、術：2、一撃必殺無効

1305年 ノースゲート

ジニーの冒険

テルムまでの渡航資金を稼ぐため、大ミミズの穴に挑戦!!

STORY 祖父であるウィルを追ってテルムにいくハズが、流れ着いた先は北の最果てノースゲート。ジニーがそこで知り合ったのは、グスタフ、ロベルトという頼もしい仲間たちだった。先に船で知り合ったプルミエールを含めた4人は、ひとまずお金を稼ぐため、財宝を求めて大ミミズの穴へ挑戦することになる。

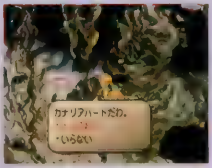
ジニーの最初の冒険は……

最終パーティメンバーのうち4人がそろって、いよいよ本格的な冒険の始まりだ。とはいえ、ダンジョンに入って出るだけでイベントは終了するので、クリアするだけなら簡単。しかし、大ミミズの穴には大量のお宝が眠っている。すべてのアイテムをゲットしておきたい。

▲今度はこの人から、ほかのキャラの装備品を持ってきてもらえるのだ。

CHECK クリアするだけなら……

大ミミズの穴は入って出るだけで強制的にイベントクリアとなる。1度入ったら、全アイテムをゲットするまで外に出ないように!!



▲取り逃すには惜しいアイテムばかりだぞ。

CHARACTER CHECK!

大ミミズの穴

AREA DATA
●アニマ…樹
●ツール…樹木の根
●エリアアイテム…ロックハート

TREASURE

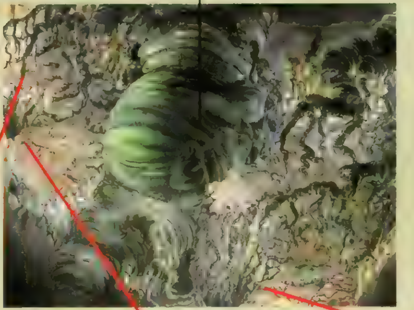
大ミミズの穴には大量のアイテムが落ちているが、普通に歩き回っているだけでは1つも入手できない。まずは昆虫系のモンスターに木の根っこを食べてもらって、道を作らなくてはならないのだ。詳しくは、右のポイントを参照しよう。たとえアイテムを1つも取っていなくても、外に出てしまうとそのままイベントクリアとなってしまうので注意しよう。

POINT 虫を集めて道を作れ!!

ここの木の根は、すぐ左下のアイテムが3つ見えているマップで昆虫系の敵を倒すごとに、群がっている虫の数が増えていく。左下で4回敵を倒すと、根がすべて食べられて通行可能になるぞ。それまでは、木の根に群がっている昆虫系の敵は倒さないようにしよう。

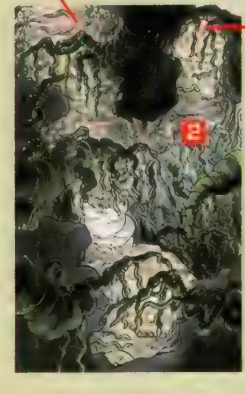
入手アイテム

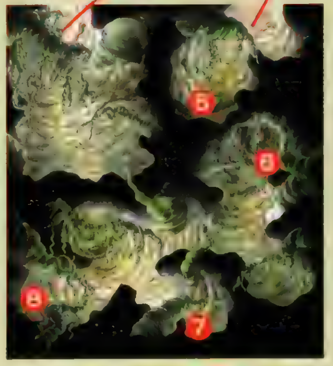
No.	名称	種類	備考
1	海獣の角	槍	武：22、獣のツール
2	5000CR	お金	−
3	黒曜石の斧	斧	武：31、石のツール
4	カナリアハート	アクセサリ	防：1、術：2、音のツール、音波耐性
5	結界石	アクセサリ	防：0、術：3、全員を回復
6	シルバーチェイル	鎧	防：25、術：0、金属製防具、音波耐性
7	獣骨の長剣	剣	武：24、獣のツール
8	ブラッドスター	アクセサリ	防：1、術：4、水と音のクヴェル、毒無効



POINT ツタを引くと……

3、4の宝箱は、ここのツタを引くことで落ちてくる。4本あるうち、真ん中2つが正解。両脇のツタを引くと敵が落ちてくるぞ。





要注意モンスター

キャリアーアント(昆虫系)

アリ系のモンスターの色違いだが強さは段違い。かみ砕くなど、攻撃方法は同じでも威力はまるで違う。パーティバトルにもちこもう。

HP	5675
LP	1

1305年　北大陸
巨虫のメガリス

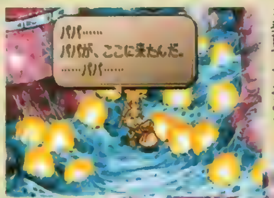
ジニー、メガリスへ挑む!!

大ミミズの穴での冒険を終えて、ノースゲートで暇を持てあましていたジニー。北の開拓村にメガリスがあるという噂を聞いた彼女は、新しい冒険への出発を決意。プルミエールら４人とともに、開拓村へと向かうのだったが……。

◀さすがディガーの家系。メガリスと聞いては黙ってられない。

●リッチの遺品を発見しよう

舞台となる巨虫のメガリスは、リッチで訪れたときと同じマップで、宝箱はない。ミスティがいた場所へ行けば強制ザコ戦闘になり、そのままクリアとなる。しかし、❸のアイテムがあった場所（P.46マップ参照）に落ちているリッチの遺品を取っていると、ザコ戦が２回（ジニーのデュエル→パーティバトル）になって、戦闘後１度開拓村に戻ることができるのだ。



▼するとジニー１人になるので、ミスティのいた場所へ。

◀ここでリッチの遺品を発見しておこう。

CHECK　村に戻ったら女の人に話しかけるのだ

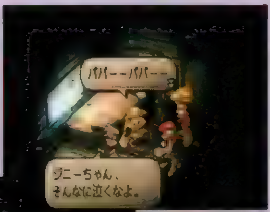
リッチの遺品を発見してからミスティのいた場所へ行き、強制ザコ戦闘をクリアすると、戦闘後自動的に村に戻れる。ここで畑にいる女の人に話しかけるとリッチに関する情報を教えてくれるのだ。あとは村から出ればクリアだ。ちなみに、リッチの遺品を発見していないと、村には戻らず戦闘後直接イベントクリアとなる。

◀この女の人に話しかけておくのだ。

すると…

ちょっとしたイベントが!!

村で女の人から聞く話は、まだ14才のジニーにとってはつらい事実だ。この話を聞いておくと、イベントクリア前にジニーが父を想って泣くイベントが発生する。これを見ておくと、次のイベントのオープニングが変化するぞ。なお、女の人に話しかけないで村を出てしまうと、このイベントは発生しない。次のオープニングの両方のパターンを見たいのなら、女の人に話しかける前にセーブしておこう。



▲ついに１度も会うことは叶わなかった。彼女にとってはつらい現実だ。
◀ほかのメンバーにも慰めようがない。これは必見のイベントだぞ。

1305年　テルム
エッグを追って

祖父ウィルとの再会!!

ジニーを追って北大陸へやって来たウィルとようやく再会したジニー。あらためてウィルとテルムに行くことになった。そして、とくに行くあてのなかったプルミエールら３人の仲間も、ウィルとジニーに同行することになる。

◀老いてなお壮健なウィル。久々の登場だ。

●最終メンバー勢ぞろい!!　誰を使うか考えよう

ノースゲートでウィルが仲間になったあと、一行はテルムへ渡る。そして、そこでミーティアという女性が仲間になることに。これで最終パーティ６人が全員そろったことになる。このイベントでは戦闘はないが、今のうちからこの６人のうち、誰をメインパーティで使うかを考えておこう。

◀老いてＨＰの低さが気になるウィル。使うには鍛え直しが必要になってきそうだ。

▶テルムで仲間になるミーティア。能力的にはプルミエールとかぶっている。

CHECK　前のイベントのクリアの仕方によって、イベントが違う!!

ジニーが泣くイベントが発生した

前のイベントでジニーが泣くイベントが発生していた場合。最初にウィルとジニーが再会するイベントが発生し、２人でリッチの話をすることになる。ここで、ウィルはリッチに起こった悲劇を悟ることになるのだ。その後、ほかの３人を誘ってテルムに向かうことになるぞ。

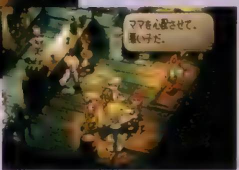
◀最初はジニー１人。そこにウィルがやってくる。ジニーはリッチに関することをウィルに話すのだ。

▶エッグと死闘を繰り広げたことのあるウィルは、そこですべてを理解するのだ。

ジニーが泣くイベントが発生してない

ジニーが泣くイベントが発生していない場合。最初はジニー、プルミエール、ロベルト、グスタフといういつもの４人の団らんから始まる。そこへウィルがやってきて、勝手に家を飛び出したジニーを叱るイベントになるのだ。以降の流れは、上の場合と同じになるぞ。

◀何度も危険な目に合いながらも、まだまだ冒険に出たいと思うジニー。まったく懲りてない様子。



▶久しぶりのウィルとの再会。怒られてもケロっとしている。こっちの方がジニーらしいかも？

1305年 ロードレスランド周辺

ギュスターヴの陣営へ

再び活動を再会したエッグを追って、ウィルたちはハン・ノヴァへ!!

STORY

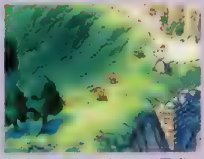
近頃、世間を騒がしているギュスターヴ公の偽物。この偽ギュスターヴがエッグを持っているという情報を聞いたウィルは、ジニーらとともにハン・ノヴァへ潜入することになる。そして、偽ギュスターヴが間違いなくエッグを持っていると確信するのだった。しかし今は力不足。ひとまずは古戦場を抜け、ギュスターヴ陣営からの脱出を図る。

古戦場を駆け抜けろ!!

ハン・ノヴァの広場にいくとイベントが発生し古戦場へ。ちなみに、ギュス編で建設イベントをクリアしていれば、ハン・ノヴァの街はそのときの計画通りの配置になっているぞ。

CHECK イベント戦闘が多いけど……

洞窟内のアイテムを取ると、洞窟の出口で強制ザコ戦闘。また、Ⓐを調べても強制ザコ戦闘が発生し、その後マップ出口でボスが出現する。強制戦闘では強力な敵が出現するので注意。ただクリアするだけなら、脇目も振らず出口に向かおう。



▲敵の移動スピードが異常に早い。かわすのもひと苦労。

CHARACTER CHECK!

ジニー(14)

プルミエール(19)

ロベルト(27)

グスタフ(25)

ウィル(85)

ミーティア(25)

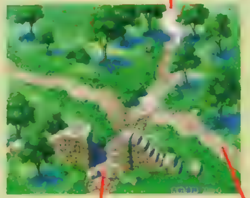
古戦場

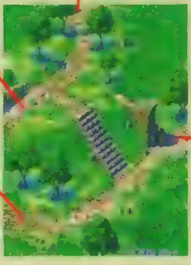
AREA DATA

●アニマ…樹、水　●ツール…名もなき草花

●エリアアイテム…獣骨の剣、ハンマーヘッド、ピットスパイダー、金剛石の槍、砂龍の杖、藤娘

TREASURE





POINT 洞窟の中は宝がいっぱい!!

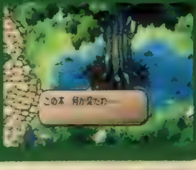
この洞窟の中には貴重なアイテムと大金が落ちている。必ずすべて回収していこう。外に出ると追っ手との強制戦闘が発生するぞ。

POINT 出口で追っ手が待ち受ける!!

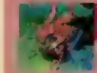
洞窟内のアイテムを取って外に出ると、追っ手の待ち伏せにあう。ここで戦うのは妖樹を中心としたザコだが、かなり強力なので注意しよう。

POINT 木を調べると……

ここを調べるとイベント戦闘発生。勝つと、ベオウルフ（武器性能38、獣のクヴェル）という剣を入手できる。戦う前に、アイテムの空欄を作っておくように。なおここで戦闘をすると、マップの出口で炎の将魔とのボス戦が発生するので注意しよう。



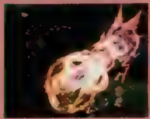
BOSS



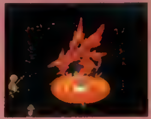
炎の将魔

●持てる最強の技で戦え!!

最初にガルムを中心とした敵とのイベント戦闘があり、それを倒すと炎の将魔が登場。ソニックバーナーやファイヤーボールなど、音と炎の攻撃を使ってくる強敵だ。最大級の技を連携されていこう。なお、炎系の魔法は効かないので注意。



◀攻撃は強烈。



◀炎系は無効。

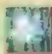
要注意モンスター!

妖樹（植物系）

洞窟の出口で待ち伏せている敵。全体攻撃の森の怒りやニードルショットなどの樹術をメインに使ってくる。植物系の敵なので、大木断や斧系の強い技があれば比較的ラクに戦える。

ガルム（獣系）

炎の将魔との前哨戦として登場する。ファイアダンスや食いちぎりなど、単発だが威力の高い技を使ってくるので1体ずつ集中攻撃で倒していこう。スタンが有効なので、狙ってみるのもいい。

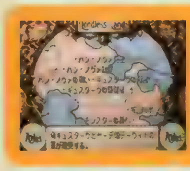


ティーテ（アンデッド系）

Ⓐでのイベント戦闘で、複数のクライムを引き連れて登場。スピッドファイア、デルタペトラ、串刺しと実に芸達者。連携率もかなり高いので、全体攻撃でクライムを一掃しつつ攻撃だ。

入手アイテム

No.	名称	種類	備考
1	のばらの弓	弓	武：34、樹のツール
2	双蛇の杖	杖	武：13、獣のツール
3	8000ＣＲ	お金	－
4	ヒドラスーツ	全身防具	防：24、術：2、毒無効
5	超鋼金の鎧	鎧	防：37、術：0、金属製防具



1305年　ロードレスランド東部
サウスマウンドトップの戦い(ジニーサイド)

偽ギュスターヴ軍、破れる!!

サウスマウンドトップにて、偽ギュスターヴの軍とデーヴィドの軍がついに激突。両軍にらみ合ったまま動かない膠着状態が続く。それを遠くの高台から眺めていたグスタフは、完全に兵力の劣る弟デーヴィドの軍に加勢するため、1人援軍に赴くことを決意。そして、シルマールの弟子ヴァンアーブルから、ギュスターヴの鍛えた剣を受け取るのだった。やがて戦いはデーヴィド軍の勝利に終わり、破れた偽ギュスターヴは側近のエーデルリッターとともに、北大陸の奥地へと敗走していくことになるのだった……。

◀互いににらみ合ったまま動かない両軍。グスタフはファイアブランドを持ち、援軍へと向かう。

▶プルミエールの回想シーンも挿入される。謎の多かった彼女の生い立ちも、ここで分かるぞ。

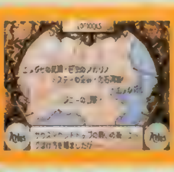
CHECK 一方、デーヴィドサイドの戦いは……

「サウスマウンドトップの戦い」は同名のイベントが2つ存在する。ここで紹介したジニーサイドは見ているだけだったが、デーヴィドサイドでは実際に偽ギュスターヴと戦う必要がある。そちらの攻略に関してはP.33を参照しよう。2つのイベントが同時に発生している状態の場合、ジニーサイドが優先されるぞ。デーヴィドサイドをクリアした場合ギュスターヴ編は終了となるが、ゲームはまだ続く。ウィル編（ジニー）でエッグとの決着をつけない限り、物語は終わらないのだ。

◀ジニーサイドでは見ているだけ。自動的にお話が進む。

▶戦闘が必要なデーヴィドサイド。これはかなり難しいぞ。

デーヴィドサイドの攻略はP.33へ



1305年　北大陸
北大陸奥地へ

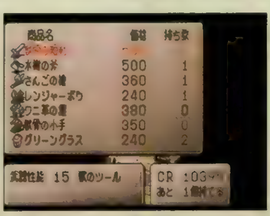
最終決戦前夜!!

サウスマウンドトップの戦いで敗退した偽ギュスターヴは、腹心の部下であるエーデルリッターたちを伴って北大陸の奥地へと落ち延びた。その情報を得たジニーたちは、ギュスターヴの名をかたるエッグを追って、ノースゲートへ向かう。そして、偽ギュスターヴの逃走経路を追ううちに、北の開拓村へとたどり着くのだった……。

▲情報を頼りに、ジニーたちは偽ギュスターヴを追って北へ向かう。

●開拓村で最後のアイテム整理

最後に立ち寄る開拓村には、アイテムに関するほとんどすべての設備が整っている。不要なアイテムはここで処分して、アイテム欄に空きを作っておくといいだろう。ある程度のクラスの武器やアクセサリを買うこともできるので、装備に不安があるなら買い物も済ませておこう。

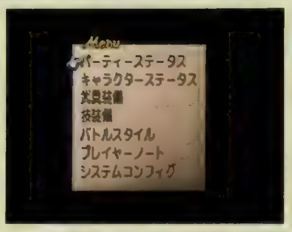


▲クラウンやチップを残しておいてもまったく意味はないぞ。

●村を出るといきなり戦闘に!!

開拓村を出ると、そのまま強制的にザコ戦闘が発生する。これが3回繰り返されたあと、中ボス戦に突入する。これを倒せばそのままイベントクリアとなる。何の前触れもなくいきなり戦闘になるので要注意。ちなみに、このときの強制戦闘では1回戦うたびにメニューが開き、装備の変更やアイテムの使用が可能なのだ。

◀ザコ戦といえどもかなりの強敵が出現するので注意。



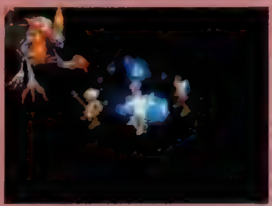
▶1度戦闘をするたびに、このメニューが現れるぞ。

BOSS

メガリスドラゴン

●強力な技の連携攻撃を作り出せ!!

4回目に出現するので、戦う前のメニュー画面でアイテムを使って回復しておくといいだろう。この時点ではかなり強力な技を覚えているだろうから、それを連携させていれば結構楽に倒せる。スクラッチの連続攻撃が怖いので、誰か1人には回復の術を持たせておくこと。

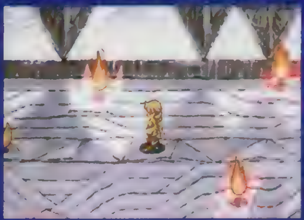

▶さすがに攻撃力はバカにならない。こまめな回復をしっかりと行っていこう。

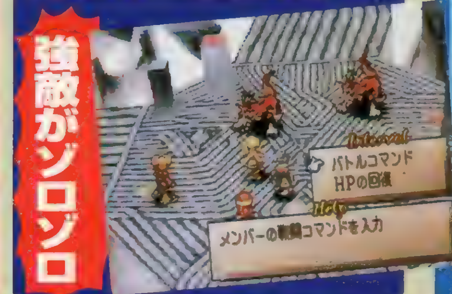
そしてラストシナリオへ

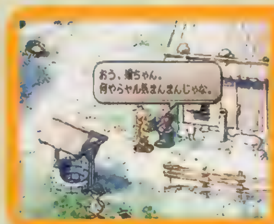
「北大陸奥地へ」のイベントが終了した時点で、最終イベント「最後のメガリス」がオープンとなる。このイベントが発生した時点で、もうフリーダンジョンのある街などへ行くことはできなくなる。しかも、最終イベントはラストダンジョンの中に入った状態から開始され、外に出ることができないのだ。これ以前のセーブデータは必ず残しておくようにしよう。半端な実力だと、ハマってしまう可能性もあるぞ。

ラストダンジョンを少しだけ紹介!!

最終イベントを開始すると、そこはすでにラストダンジョン。あとは、ラスボス目指して突き進むだけ。ここでは、そのラストダンジョンを少しだけ紹介するぞ。


◀▼敵が規則的に配置された不気味な雰囲気のダンジョン。中での戦いは熾烈を極めるぞ。





街ガイド

行けるタイミングが限られているだけに、街は最大限有効に利用する必要がある。「サガフロII」を深く楽しみたいキミは、必読の4ページだ!!

登場するすべての街を完全紹介!!

ここではプレイヤーが訪れることになる12の街を紹介。それぞれの街について、登場するイベント名、存在するショップの種類や位置、商品リストを掲載しているぞ。一度訪れたことのある街も、年代が進むとショップの種類が増えたり、売っている品物が変わっていたりするので、ここからのページを参考に、もう一度じっくり街めぐりをしてみてほしい。また、ポケステのミニゲームをダウンロードできる場所と、入手できるディガー名も紹介しているので、ポケステを持っている人は要チェック。ちなみに街名の下にある「登場」は、その街のショップや施設などを自由に利用することができるイベント名。ショップのマークの意味は右の表を参照してほしい。

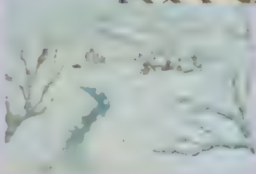
ショップの種類とその役割

武	武器屋	ツールの武器や盾、防具を販売しているお店。
ア	アクセサリ屋	アクセサリのお店。武器屋と同じ店舗(建物)で営業していることが多い。
具	武具屋	武器＆防具と、アクセサリの両方を販売しているお店。
修	修理屋	有料(アニマの残度で値段が変化)で、ツールの修理をしてくれるお店。
処	ツール処分屋	不要なツールを処分して、チップに換えてくれるお店。
金	換金屋	チップをCR(クラウン)に換金してくれるお店。
預	預かり人	一度でも仲間になったキャラが持っているアイテムを引き出せる。無料。
宿	宿(酒場)	無料でHP、LPの全回復ができる。酒場の中にあることが多い。
製	製造依頼	チップを使ってツールを作ってもらえるお店(P.63参照)。一定のCRも必要。
ポ	ポケステをくれる人	ポケステのミニゲームをダウンロードさせてくれる人。もちろん無料だ。

CHECK 街に行ける基本的なタイミングとは？

グリューゲル、フォーゲラング、ラウプホルツ、ヴァイスラント……この4つの街には、イベントとイベントの間でも、イベント選択画面に街名が登場していれば、訪れることができる場合がある。基本的に、これらの街に行けるチャンスは、ウィル編のイベントをクリアしたあとにやって来ると考えていい。ただし、「エッグ再び」のイベントを始めてしまうと、「サウスマウンドトップの戦い(ジニー編)」の直前までの長い期間、上の4つの街が、イベント選択画面に現れることはない。それをふまえた準備が必要になるぞ。

▲まれに、こんなキャラで行ける場合も。

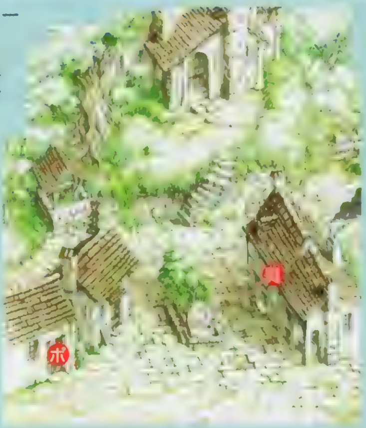


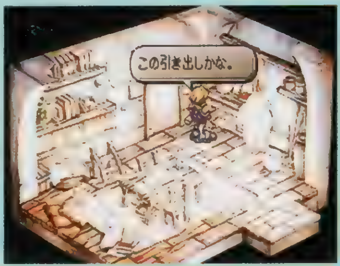
◀街に入らずに、ここを左に行けば、氷のメガリスにも再び行けるぞ。

ヤーデ

登場：ギュスターヴと鍛冶屋

プレイヤーが、初めてギュスターヴを自由に動かせる街。とはいっても、利用できるショップは武具屋1軒のみ。街の西側にある井戸のそばにいる、男の子との会話の2択で「男なら〜」を選択すると、ポケステがダウンロードできる位置を教えてもらえるが、それ以外にはとくに入手できるものもない。早く話を進めたい人は、武具屋の右隣の部屋にいる鍛冶屋に話しかけて、イベントを進行させよう。ただし、これらを利用できるのは、「ギュスターヴと鍛冶屋」だけだぞ。



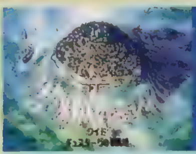


▶ポケステはこの位置で○ボタンを押せばOK。井戸のそばの少年に場所を教えてもらわなくても、ゲット可能。

武具屋商品リスト

名称	価格(CR)
木刀	70
ストーンナイフ	100
フリントアクス	130
灯の槍	130
狩人の弓	120
火成岩の腕飾り	100
鋼のお守り	100

ポケステのディガー名　キャップ



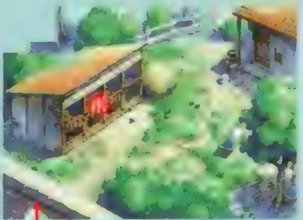
ワイド

登場：ワイド奪取、?????

ここでも利用できるお店は武器屋の1軒だけ。ただし、ワイドでは戦闘があるので、自由に動けるうちに武器屋に寄って、ギュスターヴの装備を整えておこう。一応、酒場(宿)はあるが、HPの回復などはできない。また、東の門の先にある牧場には3匹の馬がおり、真ん中の馬に話しかけるとポケステをダウンロードできる。実は「ワイド奪取」以外のイベントでも、来る機会はある。

武器屋商品リスト

名称	価格(CR)
ストーンナイフ	100
灯の槍	130
レンジャーボウ	240
鋼の短剣	250
スーツアーマー	600
鉄の胸当て	440
ガントレット	160



▶この位置で話しかけよう。ほとんど来る機会がないので、ポケステのためにセーブデータを残しておくといいかも。

ポケステのディガー名　キンガー

ヴェスティア

登場：ウィルの旅立ち、大砂漠のメガリス、潜入！アレクセイ一味、ほか

ウィル編で、話の起点になることが多い街。そのため、ほとんどのショップが揃っている。武器屋は横から話しかけるとツールの修理を頼むことができるぞ。また、ポの辺りを歩いている女の子からポケステがもらえるのは、ランダムなので注意。

武器屋商品リスト

「ウィルの旅立ち」以降

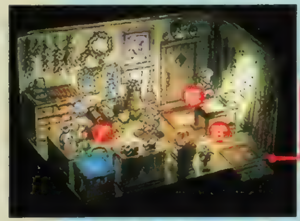
名称	価格(CR)
木刀	70
ストーンナイフ	100
石斧	110
フリントアクス	130
若木の杖	30
木槍	80
狩人の弓	120

「生命の木の島」のとき

名称	価格(CR)
大木刀	160
牙の短剣	150
フリントアクス	130
水樹の斧	500
ひいらぎの杖	60
アンテニースピア	420
狩人の弓	120

「あの空に虹を」のとき

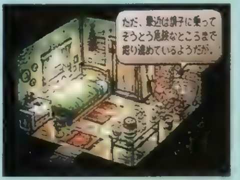
名称	価格(CR)
大木刀	160
獣骨の長剣	1300
水樹の斧	500
氷晶の杖	400
アンテニースピア	420
エルダーボウ	1000
ハウスの盾	300



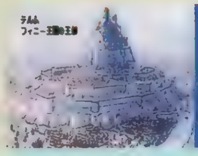
ポケステのティカー名 ユカ

アクセサリ屋商品リスト

名称	価格(CR)
クロスブランチ	100
ロックハート	100
火成岩の腕飾り	100
ブルーウォーター	100
ウインドシェル	100
獣角の護印	100
鋼のお守り	100



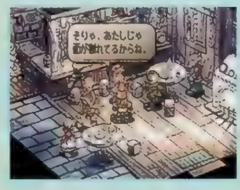
▲街の中央の家にいる人からは、そのイベントに関する情報が得られる。必ず話を聞くようにしよう。



テルム

登場：大砂漠のメガリス、潜入！アレクセイ一味、対決！アレクセイ、エッグを追って

自由に行動できるのはウィル編の「大砂漠のメガリス」からになる。通りには多くの建物が並んでいるものの、お店はすべて路上販売で、酒場ではＨＰ回復ができず、ポケステをもらえる確率も低い。ちなみに、年代が進むとアクセサリ屋には防具も売られるようになるぞ。



◀唯一入れる酒場には、イベントでお世話に。

ポケステのティカー名 ハロルド

武器屋商品リスト

「大砂漠のメガリス」以降

名称	価格(CR)
ストーンナイフ	100
若木の杖	30
灯の槍	130
狩人の弓	120
術士服	180
革鎧	160
術戦士の鎧	550

「エッグを追って」のとき

名称	価格(CR)
鋼の長剣	1500
鋼の槍	1000
剛弓	2000
氷晶の杖	400
銀環の杖	1000
金剛石の槍	1000
静弦の弓	680

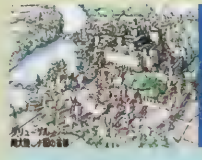
アクセサリ屋商品リスト

「大砂漠のメガリス」以降

名称	価格(CR)
クロスブランチ	100
ロックハート	100
火成岩の腕飾り	100
ブルーウォーター	100
ウインドシェル	100
獣角の護印	100
ラバーソウル	280

「エッグを追って」のとき

名称	価格(CR)
術戦士の鎧	550
セラミックメイル	3600
黒曜石の腕輪	550
ブルーウォーター	100
ファイアフレーク	240
グリーングラス	240
フィールドスーツ	2500



グリューゲル

登場：大砂漠のメガリス

自由に動けるのは「ギュスターヴと鍛冶屋」のあとから。入れる建物は２軒だが、ショップの種類は多くポケステももらえ、かなり使える街といえる。「化石洞窟へ」のあとに来ると、武器屋が１軒増えるが、「北大陸奥地へ」の前に来てみると、その武器屋はなくなっているので注意。花壇の北の階段を降りると行ける酒場では、ツールやクヴェルについての話も聞ける。

武具屋商品リスト

「ギュスターヴと鍛冶屋」のあと

名称	価格(CR)
ストーンナイフ	100
灯の槍	130
ピットスパイダー	460
術士服	180
術戦士の鎧	550
シルクトーガ	350
鋼のお守り	100

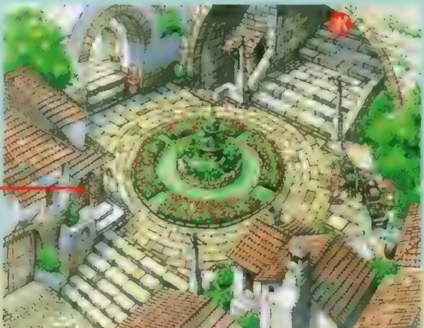
「化石洞窟へ」のあと

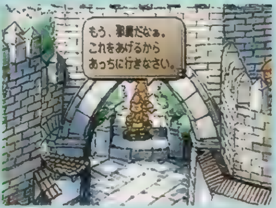
名称	価格(CR)
ストーンナイフ	100
氷晶の杖	400
灯の槍	130
古木の槍	380
静弦の弓	680
炎のロッド	300
施術士のローブ	450

「北大陸奥地へ」の前

名称	価格(CR)
鋼の長剣	1500
鋼の槍	1000
氷晶の杖	400
銀環の杖	1000
さんごの槍	360
金剛石の槍	1000
静弦の弓	680

ポケステのティカー名 マサ





▲ポケステはココ。ギュスターヴかリッチが主人公のときは、もらえない。

新武器屋商品リスト

「化石洞窟へ」のあと

名称	価格(CR)
鋼の短剣	250
鋼の長剣	1500
鋼の槍	1000
騎士の盾	750
鋼鉄の鎧	940
ガントレット	160
フィールドスーツ	2500

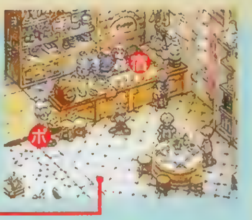
フォーゲラング

登場：大砂漠のメガリス

ほとんどのショップが揃っているので、非常に便利な街だ。ただし、ツールの処分屋だけは「大砂漠のメガリス」のイベント時には営業していない。処分屋を利用するには、「潜入！アレクセイ一味」以降（イベントとイベントの間）に、ここを訪れなければならない。その際、この街から出るには、岩荒野を通る必要があるぞ。ただし、一度でも岩荒野を通って帰れば、それ以後は通らずに帰ることもできるようになる。もちろん、岩荒野は数少ないフリーバトルのエリアなので、キャラ育成のためには積極的に通ることも大切だ。

◀便利な街だけに訪れる機会も多い。ツールの処分もここで。

ポケステのディガー名　アイリン



武具屋商品リスト

「大砂漠のメガリス」以降

名称	価格(CR)
牙の短剣	150
ハンマーヘッド	300
シルクトーガ	350
さんごの腕輪	500
ロックハート	100
ブルーウォーター	200
ウインドシェル	100

「アニマ教の噂」のあと

名称	価格(CR)
鋼の短剣	250
水樹の斧	1000
砂龍の杖	2000
施術士のローブ	450
スケールバイザー	100
ブルーウォーター	200
鋼のお守り	100

「モンスターの巣へ」のあと

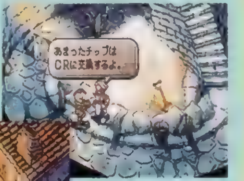
名称	価格(CR)
獣骨の長剣	1300
バーサーカーの斧	700
砂龍の杖	2000
金剛石の槍	1000
黒曜石の腕輪	550
ファイアフレーク	240
超水結晶	1600

夜の町

登場：潜入!アレクセイ一味、ウィル対エッグ

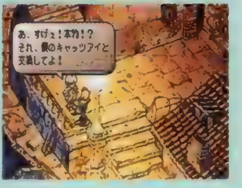
残念ながら、この街へは２度しか来る機会がない。そのかわり、街にアイテムが落ちていたり、貴重なアクセサリも入手可能なので、しっかり探索してからイベントを進ませよう。ポケステももらえるので、街中でセーブをしておくといいぞ。また「ウィル対エッグ」では、上記の「潜入！～」のイベントではなかったチップ交換所ができたり、酒場でＨＰなどを回復できるようになる。

▶チップの交換所はここにできる。ただし「潜入！～」では利用できない。



◀ポケステはこの物陰を調べよう。ここでもらえる「トノ」は、休憩知らずの優秀なディガーだ。

▶「キノコのなみだ」などのアイテムを持っていれば、この少年が持つ「キャッツアイ」と交換することができるぞ。

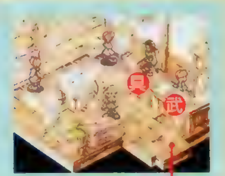


ポケステのディガー名　トノ

ラウプホルツ

登場：グラン・ヴァレを越えて、タイクーン・ウィル

ヴァイスラントへの入口となる街。チップの換金などはできないものの、武器屋など重要なお店は揃っているので、ここでしっかり装備を整えてからヴァイスラントへ向かうといいぞ。武器屋には、ほかの街では売っていない商品があるので、しっかりチェックしておこう。また、「あの空に虹を」のイベント以降に来ると、武器屋と同じ建物の中に、新しい武具屋が出現するぞ。ちなみに「ギュスターヴの陣営へ」のイベント後、いったんこの街に行けば、次にはイベント選択画面上にヴァイスラントも表示され、訪れることができるようになるぞ。



武具屋商品リスト

「あの空に虹を」のあと

名称	価格(CR)
鋼の槍	1000
騎士の盾	750
スーツアーマー	600
ブリガンディ	760
ガントレット	160
鋼のお守り	100
毛皮のブーツ	90

「ギュスターヴの陣営へ」のあと

名称	価格(CR)
鋼の槍	1000
剛弓	2000
騎士の盾	750
フルアーマー	900
鋼鉄の鎧	940
ガントレット	160
鋼のお守り	100

武器屋商品リスト

「グラン・ヴァレを越えて」以降

名称	価格(CR)
風伯	650
雷伯	650
水樹の斧	500
かしの杖	50
古木の槍	380
シルクトーガ	350
石片の盾	400

「あの空に虹を」のあと

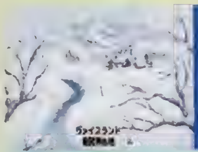
名称	価格(CR)
風伯	650
雷伯	650
水樹の斧	500
ひいらぎの杖	60
レンジャーボウ	240
エルダーボウ	1000
術戦士の鎧	550

「ギュスターヴの陣営へ」のあと

名称	価格(CR)
風伯	650
雷伯	650
古木の槍	380
海獣の角	580
エルダーボウ	1000
のばらの弓	1800
施術士のローブ	450

▲東側の道から街を出ると、謎の塔にも行ける。ここは一体？

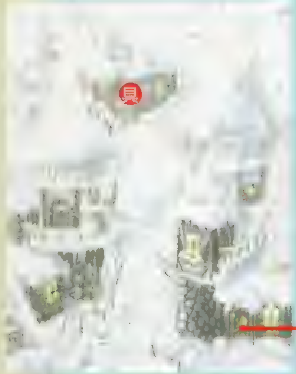
ポケステのディガー名　アンドローラ



ヴァイスラント

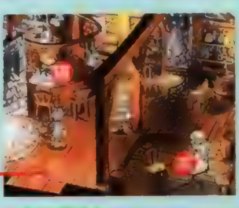
登場：タイクーン・ウィル

ＨＰ回復は、酒場のカウンターの前で◎ボタンを押せばＯＫ。武具屋の「狩人の弓」は、「北大陸奥地へ」直前で「レンジャーボウ」に変わる。



武具屋商品リスト

名称	価格(CR)
氷晶の杖	400
狩人の弓	120
毛皮	120
毛皮のブーツ	90
レザースーツ	440
超水結晶	800
ホットストーン	10000



ポケステのティカー名　インコ

ハン・ノヴァ

登場：ギュスターヴの陣営へ

「ハン・ノヴァ建設」のイベントで、鍛冶屋街、商店街、歓楽街を自由に組み合わせて作ることができる都市。すべて鍛冶屋街にする、といったことも可能で、その場合は売られている全商品の価格が１割引きになるぞ。また、鍛冶屋街の武器屋、商店街のアクセサリ屋の商品内容は、建設した場所によって多少異なる。下の商品リスト内にある「前」が手前の区画、「中」が中央、「奥」が奥に各街を建設した際にのみ売られる商品だ。必ず、中央広場に行く前に３つの街をまわろう。

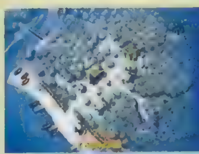
武器屋商品リスト

名称	価格(CR)
鋼の長剣(前)	1500
聖騎士の剣(前)	4500
鋼の短剣(前・中)	250
ガントレット(前・中)	160
フィールドスーツ(前・中)	2500
鋼の槍(中)	2000
聖騎士の槍(中)	4000
剛弓(奥)	2000
聖騎士の弓(奥)	4000
ブリガンディ(奥)	760
鋼鉄の鎧(奥)	940
スチールグリーブ	400
騎士の盾	750

アクセサリ屋商品リスト

名称	価格(CR)
武帝の盾(前)	2500
フォートスーツ(中)	4000
武帝の鎧(奥)	2500
クロスブランチ	100
ロックハート	100
火成岩の腕飾り	100
ブルーウォーター	100
ウインドシェル	100
獣角の護印	100

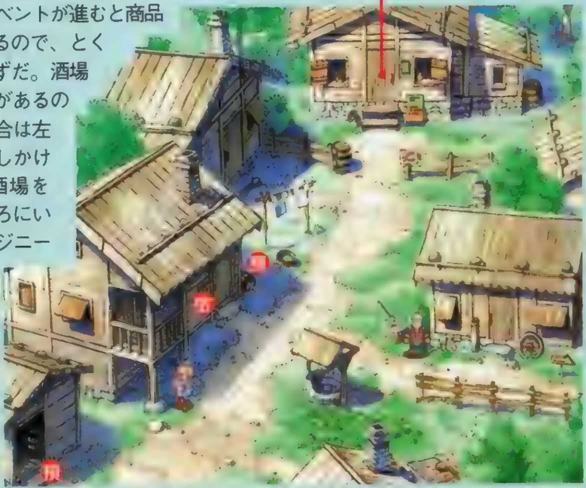
▲歓楽街には、100CRで何かしらのアイテムを売ってくれる男がいる。建設した歓楽街の数が多いほど、いいアイテムが買えるようだ。また、3つとも歓楽街にすると、奥の区画ではポケステ（メイヤー）ももらえるぞ。



ノースゲート

登場：化石洞窟へ、エッグ再び、ミスティの企み、ほか

ここは「化石洞窟へ」以降、ウィル編のイベントの起点となることが多い街。買い物できる場所は武具屋が１件だけと少ないが、イベントが進むと商品リストも変化するので、とくに問題はないはずだ。酒場には宿屋の機能があるので、利用する場合は左下にいる人に話しかけよう。また、酒場を出てすぐのところにいる預かり人は「ジニーの冒険」以降、マップ左下の小屋付近に移動してしまうので注意。いないと思ったら小屋の中を調べてみよう。



武具屋商品リスト

「化石洞窟へ」のとき

名称	価格(CR)
木刀	70
鋼の短剣	250
木槍	80
革鎧	160
さんごの腕輪	100
ブルーウォーター	100
鋼のお守り	100

「エッグ再び」のとき

名称	価格(CR)
牙の短剣	150
獣骨の短剣	500
水樹の斧	500
さんごの腕輪	250
リジッドレザー	320
ブルーウォーター	100
鋼のお守り	100

「ジニーの冒険」のとき

名称	価格(CR)
獣骨の短剣	500
水樹の斧	500
さんごの槍	360
レンジャーボウ	240
ワニ革の鎧	380
獣骨の小手	350
グリーングラス	240

開拓村

登場：エッグとの死闘、巨虫のメガリス、北大陸奥地へ

初登場は「エッグとの死闘」だが、その時点では宿屋と武具屋しか存在しない。しかし「北大陸奥地」のイベントではショップの数が一気に増え、ほぼすべての機能が揃うぞ。これから先、街には寄れないので、ここで徹底的に最後の準備をしよう。ただし武具屋では、あまり強力な装備は購入できないので、装備はあらかじめ用意しておいたほうがいい。ポケステは「エッグとの～」でのみ、もらうことができるぞ。

武具屋商品リスト

名称	価格(CR)
水樹の斧	500
古木の槍	380
レンジャーボウ	240
ワニ革の鎧	380
ワニ革のくつ	200
火成岩の腕飾り	100
ウインドシェル	100

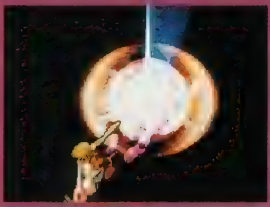
▶家に近づいて、屋根の上の人がここまで降りてきたら◎ボタンだ。

ポケステのティカー名　ワンタロ

Data

●データ編

戦闘の花形である技・術のデータと、前号以降に新たに発見されたアイテムを中心に大紹介！ 技術修得の手助けに、入手アイテムのチェックに、ぜひ活用してほしい。

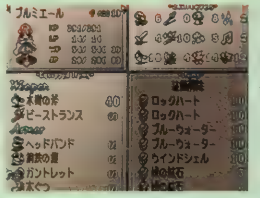


技・術 Arts

WP、JPを消費して繰り出される技、術は、戦闘にはなくてはならない存在。表を参考に使える技・術を覚えて、自分のパーティを強化していこう。

●敵を粉砕するための攻撃技術

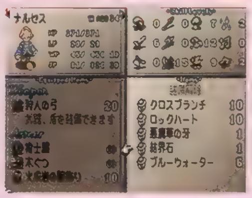
技は、5種類の武器＋体術の6系統。単純にダメージを与える物から、追加効果のあるものまで、系統により威力や効果はさまざまだ。



◀WPの回復量は、アクセサリでは強化できない。

●あらゆる状況に対応できる万能技術

術は6つの系統に分類され、別のアニマ同士を掛け合わせた合成術という物も存在する。消費JPは大きいが、攻守に使える優れた技術だ。



◀一方、術ポイントの回復量はガンガン強化できる。

体術

武器を消耗させずに出せるのが強み

武器の耐久度を気にしなくていいのがメリット。しかし、体術を得意とするキャラクターが少ないため、実際に使う機会は意外に少ないかも……。

名称	消費WP	威力	デュエル時のコマンド	備考
正拳	2	9	構える、パンチ	
裏拳	3	15	けん制、パンチ	
胴抜き	3	21	ためる、キック	
熊掌打	4	24	ためる、つかみ	
ボコボコ	4	27	パンチ、キック、パンチ	
鬼走り	4	32	―	エリア攻撃
爆砕鉄拳	4	35	ためる、パンチ、パンチ	岩系の敵に特効
ハートブレイク	5	38	集中、つかみ、パンチ	マヒ効果
アームハンマー	5	45	ためる、ためる、パンチ	
キックラッシュ	5	49	キック、キック、キック	
蹴上がり	5	54	ためる、キック、キック	
コークスクリュー	6	51	ためる、集中、パンチ	
三角蹴り	6	57	けん制、キック、キック	回避不能攻撃
キッチンシンク	7	62	ためる、けん制、キック	
あびせ倒し	8	60	パンチ、つかみ、キック	スタン効果
ローリングサンダー	9	64	集中、パンチ、パンチ、パンチ	
呼び戻し	9	72	けん制、つかみ、ためる、つかみ	スタン効果
滝登り	10	79	集中、キック、キック、キック	

剣技

技の種類の多さはトップクラス

剣を使うキャラクターは多いので、自ずと剣技を使う場面も多くなるはず。特に「追突剣」などは、序盤から修得できるうえに、スタン効果がある便利な技だ。

名称	消費WP	威力	デュエル時のコマンド	備考
切り返し	2	21	けさ斬り、けさ斬り	
十字斬り	3	25	斬る、払う	アンデッド特効
追突剣	3	27	けん制、斬る	スタン効果
払い抜け	3	33	けん制、払う	
かすみ二段	3	34	けん制、けさ斬り、斬る	
スマッシュ	4	37	ためる、けさ斬り	
なで斬り	4	44	構える、払う、払う	
クロスブレイク	5	46	ためる、けさ斬り、けさ斬り	
みじん斬り	5	49	斬る、払う、けさ斬り	
龍尾返し	5	50	けん制、斬る、払う	
ファイナルレター	6	39	払う、けさ斬り、払う	一撃必殺効果
かぶと割り	6	52	構える、ためる、斬る	ビートル特効
天地二段	6	55	ためる、斬る、払う	スタン効果
デッドエンド	7	42	けさ斬り、払う、斬る	一撃必殺効果
残像剣	7	55	―	全体攻撃
逆風の太刀	7	59	けん制、けさ斬り、払う	
ブルクラッシュ	8	63	ためる、ためる、けさ斬り	
無拍子	8	66	構える、構える、構える、斬る	回避不能攻撃
ベアクラッシュ	10	88	ためる、ためる、ためる、けさ斬り	

ほかの技より若干威力が高め？ 斧技

斧はガードアクション（敵の攻撃を弾く）がなく、スピードも遅いという不利な武器。ただ、「大木断」などは、特定のダンジョンで頼りになる。

名称	消費WP	威力	デュエル時のコマンド	備考
トマホーク	2	17	ためる、投げる	
かかと切り	2	19	集中、払う	すばやさダウン
ハイパーハンマー	3	24	ためる、払う	
一人時間差	3	34	けん制、払う、斬る	回避不能攻撃
大木断	4	27	ためる、ためる、斬る	植物系の敵に特効
スカルクラッシュ	4	40	集中、ためる、斬る	骨系の敵に特効、術力ダウン
夜叉横断	4	49	構える、払う、払う	
アクセルターン	5	44	構える、ためる、払う	
スカイドライヴ	5	53	ためる、けん制、投げる	
車輪撃	5	61	けん制、斬る、斬る、斬る	
大強撃	6	60	構える、ためる、斬る	
ヨーヨー	7	55	集中、ためる、投げる、投げる	
高速ナブラ	8	70	構える、斬る、斬る、払う	

どちらかというと特殊効果重視？ 杖技

杖は肉弾戦が得意でない術士が装備していることが多く、ほかの武器に比べて威力も低め。ただし、ほとんどの技に特殊効果がある点は見逃せないぞ。

名称	消費WP	威力	デュエル時のコマンド	備考
回し打ち	2	10	振り回す、振り回す	回避不能攻撃
ハートビート	3	14	集中、叩く	マヒ効果
海老殺し	4	28	振り回す、けん制、振り回す	エビ・カニ特効
骨砕き	4	31	集中、ためる、叩く	骨系の敵に特効
脳天直撃	4	34	集中、集中、叩く	術力ダウン
痛打	5	45	構える、集中、叩く	
どら鳴らし	6	42	構える、ためる、振り回す	
削岩撃	7	50	ためる、叩く、叩く、叩く	岩系の敵に特効
かめごうら割り	10	61	ためる、集中、集中、叩く	シールド防御不可、防御ダウン

攻撃スピードを生かして連携の要に！ 槍技

ゲーム中、もっとも使える武器といわれる槍。攻撃スピードの速さもしかり、「スウィング」といったコストパフォーマンスの高いエリア攻撃も◎。

名称	消費WP	威力	デュエル時のコマンド	備考
払い突き	2	18	払う、突く	
二段突き	2	22	突く、突く	
チャージ	3	32	ためる、突く	
草伏せ	4	27	払う、払う	植物特効、スタン効果
くし刺し	4	36	ためる、ためる、突く	
脳削り	4	51	集中、けん制、突く	術力ダウン
高波返し	5	43	払う、突く、突く	
スウィング	5	47	ー	エリア攻撃、スタン効果
エイミング	5	55	集中、集中、突く	回避不能攻撃
スカッシュ	6	57	けん制、払う、突く	
光の腕	8	63	ためる、けん制、突く	回避不能攻撃
活殺獣閃衝	9	69	構える、集中、払う、突く	術防御ダウン
極楽連衝	10	65	払う、払う、突く、突く	

ザコ相手には全体攻撃が有効 弓技

戦闘に距離の概念がないため、いまひとつパッとしない弓。全体的に攻撃力が低いのも難点だ。「瞬速の矢」レベルまでいくと優秀な武器になる。

名称	消費WP	威力	デュエル時のコマンド	備考
でたらめ矢	2	12		全体攻撃
影ぬい	3	0	けん制、集中、射つ	マヒ効果
狙い射ち	3	18	集中、射つ	
アローレイン	4	32		全体攻撃
サイドワインダー	4	44	集中、集中、射つ	カエル系特効
イド・ブレイク	5	36	集中、けん制、早射ち	術力ダウン
影矢	6	49	射つ、集中、早射ち	一撃必殺効果
針千本	6	52	早射ち、早射ち、射つ	
連射	7	55	ためる、早射ち、早射ち、早射ち	
瞬速の矢	7	64	ためる、集中、集中、早射ち	

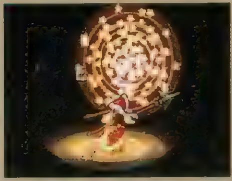
サガフロンティアII

番外情報 PART1

「身を守る」の効果は絶大？

さて、細〜いスペースをお借りして始まった「突発的番外情報」。ここは、新米ヴィジランツの皆さんに、『サガフロII』のお得な情報をお伝えするコーナーなのです。まず最初は「身を守る」コマンドについてです。この「身を守る」は、術・技を問わず受けるダメージをほぼ半減してくれるすぐれた防御行動。ガードアクションの確率もなにげにアップするようです。でも、攻撃できないとしょうがないじゃん？　と思ったキミ……実は、この「身を守る」を、デュエルで使用すると、なんと1回入力しただけで、そのターンすべてに効果が持続してしまうのです。3つ（以下）のコマンドでくり出す技や術を使うときは、ムダに「斬る」や「けん制」を入力するよりも断然効果的。また、この「身を守る」の高性能を生かして、JP&WPが減ったときに、明らかに弱い敵にデュエルを挑んで「身を守る」×4で、JP&WPを回復する、〝弱い者いじめ回復法〟もヴィジランツのあいだでは常識となっています。なお、このときに「生命力強化」などを使うとさらに効果的！　です。

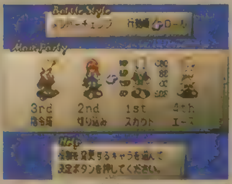
▲位置はどこでもOK。最後に置いても、1ターン中効果あり。


▲4コマンド技より、3コマンド＋「身を守る」のほうがオススメ。

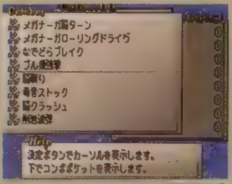
サガフロンティアII
番外情報 PART2

バトルスタイルを活用してる？

連携を狙ってみるけどうまくつながらない。そんなときロールを見ると、全員が「自由行動」だったり……という経験はありませんか？　確かに「自由行動」は技をひらめきやすいのですが、狙って連携させるのが少々難しかったりします。そこで、ある程度技や術を覚えたら、ロールを変更してみましょう。注目するのは「切り込み」と「エース」のロール。これはどちらも、〝連携確率を高める〞ものです。前者は、後ろへつながりやすくし、後者は前につながりやすくするのです。そこで、「切り込み」設定のキャラクターと「エース」設定のキャラクターの間に、もう１人適当なキャラを挟み込む形で、試しにロールと順番を設定してみましょう。例えば、①「切り込み」設定のキャラ→②「スカウト」設定のキャラ→③「エース」設定のキャラ、というような流れを基本にパターンを組んでみるのです。そしてその前後に残ったキャラを配置するのです。そこで、今までの戦闘の経験からつながりやすかった技などを組み合わせてみましょう。これで４連携に向けての準備段階はＯＫです。



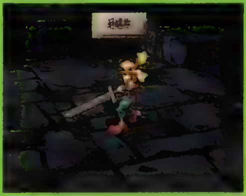
▲ここまでお膳立てしても、４連携はそうそう出せるものでない。



▲あとは、こまめに連携履歴を入れ替えて活用していこう。

樹術 Wood

●攻撃・回復OKの汎用術



バリエーション豊かな樹術。地形をツールとして使える場面も少なくないので、特に意識して樹のツールを装備する必要がないのがオイシイ。

この術を使え！

頼りになる樹術といえば、やはり「生命の水」。ＨＰを回復するだけでなく、攻撃力や防御力などのステータス低下も治してくれる。ただの「水」でもＨＰの回復は可能だが、回復量ははるかに違う。序盤から終盤までお世話になる術なので、早めに修得して術レベルを上げておいた方がいいぞ。

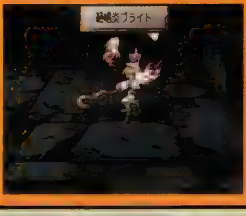
▲戦闘不能状態も「生命の水」で一発回復！

◀「ブッシュファイア」も序盤戦で役立つ攻撃術だ。

名称	消費WP	威力	デュエル時のコマンド	備考
ニードルショット	4	36	樹、石	樹石の合成術
生命の水	5	−	樹、水	回復術。樹水の合成術。ＨＰを回復しステータス異常も治す
ウッドストック	5	32	樹、獣	樹獣の合成術。植物系の敵に特効
スリープ	5	−	樹、樹、炎	樹樹炎の合成術。エリア内の敵を眠らせる
ブッシュファイア	6	28	樹、炎	樹炎の合成術。エリア攻撃

火術 Flame

●攻撃的な術はおまかせ！



戦闘で大活躍の火術。連携もさせやすいので、中盤以降は特にお世話になることが多い。火のツールは常に予備を持っておくといいだろう。

この術を使え！

なんといっても威力が高く、全体攻撃が可能な「ファイアストーム」がオススメ。消費ＪＰは高めなので、乱発はできないが、ここぞという場面ではきっと役に立ってくれるぞ。ただ、この技はデュエルでは修得できないので、パーティバトルで積極的に火術を使って、早めに学習しておきたい。

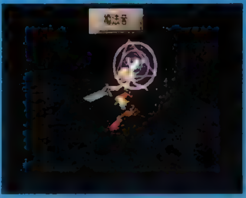
▲ザコ敵を一掃してくれる、頼れる術だ。

◀状態回復術「生命の息吹」も、覚えて損はない術だ。

名称	消費WP	威力	デュエル時のコマンド	備考
生命の息吹	4	−	炎、樹	回復術。炎樹の合成術。活力を高め状態異常を治す
フレイムナーガ	5	40	炎、獣	炎獣の合成術。エリア攻撃。カエルに特効
ファイアストーム	8	66	−	炎樹系の合成術。全体攻撃

音術 Sonic

●攻撃補助に使える系統

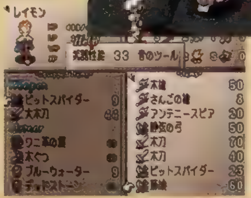


音のツール自体があまりポピュラーではなく、そのほとんどが弓という使用者を限定しそうな術。だが、その効果はあなどれない物も多い。

この術を使え！

音術でオススメなのは、「音の聖域」。術に対する防御効果があるのは現状ではこれだけ。このゲームは、どちらかというと攻撃術重視で、地味な防御系術を多用する人は少ないだろう。だが、強力な術を使うボスやモンスターとの戦闘では、唱えておくと意外に効果を発揮するぞ。特に長丁場では役に立つ。

▲転ばぬ先の杖として、「音の聖域」を使おう。



◀音のツールを装備する場面は、けっこう珍しい？

名称	消費WP	威力	デュエル時のコマンド	備考
スポイルウェイヴ	3	−	−	音水系の合成術。エリア内の敵の術力ダウン
音の聖域	4	−	音、石	音石の合成術。術防御を強化
ソニックバーナー	6	21	−	音炎系の合成術。エリア攻撃

サガフロンティアII

番外情報 PART3

石術 Stone

●序盤から使えるエリア攻撃が魅力

石術もまた、地形をツールとして使えることが多い。また、初期装備に石のツールが多いため、序盤から術レベルを上げることも可能だ。

この術を使え！

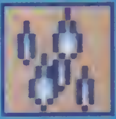
「マグマプロージョン」や「デルタ・ペトラ」は、前述のように早い段階で修得しやすい攻撃術だ。さすがに中盤以降では、威力の面で不安が残る……だが、逆に序盤専用の技と考えた場合、石のツールは、序盤でもたくさん拾えるので、アニマの残量を気にせず使いまくれるという利点もあるのだ…。

▲「マグマプロージョン」はLPに直接攻撃も可能。

◀物理防御術「ロックアーマー」もなかなかオススメ。

名称	消費WP	威力	デュエル時のコマンド	備考
ロックアーマー	4	-	石、石、石	石石石の合成術。物理防御アップ
ウォーターハンマー	5	20	石、水	石炎の合成術。精神攻撃効果
マグマプロージョン	5	38	石、炎	石水の合成術。エリア攻撃
デルタ・ペトラ	6	50	石、樹	石樹の合成術。エリア攻撃。石化攻撃

水術 Water



●イメージと裏腹に攻撃が得意？

今回、合成術というシステムのため、お株の回復系の術はほかの系統に取られてしまった水術。ここで紹介するのも、全部攻撃系だ。

この術を使え！

オススメは、「召雷」。威力が高く、しかも連携しやすい。中盤以降で活躍するぞ。水のツールを装備していれば、「水」で回復しつつ術レベルを上げられるので、しっかり育てておこう。また、「召雷」は、デュエルでも修得可能なので、運がよければ序盤から使うことができるかも？狙ってみよう。

▲連携の締めに決められれば、大ダメージ確定！

◀全体攻撃＋毒効果の「毒音波」も使える術だ。

名称	消費WP	威力	デュエル時のコマンド	備考
アクアバイパー	4	18	水、獣	水獣の合成術。エリア攻撃。カエルに特効
毒音波	5	44	-	水音系の合成術。全体攻撃。毒効果
召雷	7	60	水、水、音	水水音の合成術

獣術 Beast

●実戦的な術が多いぞ

獣術は、間接的な術が特徴。デュエルでも獣×3といった、単体で修得できる術が多く、位置付けとしてかなり特殊な術といえる。

この術を使え！

獣術もあまり使っている人が多くなさそうな術だが、戦闘におけるその効果は、実は計り知れないほどだ。ここで紹介する「生命力強化」も、毎ターンごとにHPを回復してくれるため、MAXHPが上がったのとほぼ同じことなのだ。ボスとの戦闘などで生き残る確率が、グンとアップするぞ。

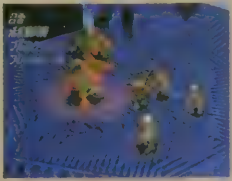
▲回復に毎回JPを消費するよりも、断然効率がいい。

◀この先に覚える獣術にも、実用的なものがあるぞ。

名称	消費WP	威力	デュエル時のコマンド	備考
マインドスケープ	3	-	-	獣樹系の合成術。味方全員のすばやさアップ
生命力強化	3	-	獣、獣	獣獣の合成術。再生能力を与え、毎ターンHPを回復
ベルセルク	3	-	獣、獣、獣	獣獣獣の合成術。戦意を極限まで高め狂戦士化する
ハウリングヘヴン	5	32	-	獣音系の合成術。全体攻撃、攻撃力ダウン

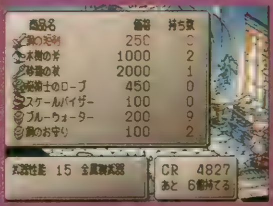
よりよい連携を組むために

意図的な連携の作り方がわかったところで、次に効率のよい連携というものを考えてみましょう。まずは、連携攻撃のメリットについて。攻撃が連携すると、2連携目以降の攻撃は、相手の防御力を無視してダメージを与えることができます。そこで考えられるのが、攻撃力の高い技や術を後半に持ってくる方が効率がよいということです。極端な話、1つ目の攻撃は消費W（J）Pが1、2の弱いものでも、あとに続く攻撃次第で多大な効果が期待できます。ただ、強力な技を使えば、当然ながらW（J）Pの消費は激しくなります。そこで発動技（消費ポイント1、2くらいのもの）のあと、①術→技→術という流れと、②技→術→技という流れでキャラの攻撃順は変えずに2つの流れを作っておくことをオススメします。これなら、①でW（J）Pが尽きたら、②に切り替えれば、ターンごとの自動回復で戦っている内に回復できるわけです。特にゲーム終盤のボス戦は、つねに総力戦となります。本当に必要なときに「W（J）Pが尽きた」なんてことにならないように、注意しましょう。



▲上下の2点の画面写真は、技と術を入れ替えてみた連携の一例。

▲技と術を組み合わせて回復量を調整するのが持久戦のコツ。



アイテム Item

装備を固めることも、生き残るための重要な課題。各アイテムの効果を把握し、自分のキャラクターに最適な装備をゲットしよう。なお、店で買える物、入手場所が不確定なものは、入手場所が空欄になっているので注意。

武器

武器は全部で5系統。攻撃方法や使用できる技の違いのほかに、攻撃のスピードも武器によってある程度は決まってしまう。また、クヴェルと鋼のツールを除く武器は消耗品。武器中心で戦う場合は、常に武器をストックしておいたほうがいいぞ。

種類	名称	性能	備考	所有術	入手方法
剣	[illegible]	4	樹のツール	樹烈斬り（威力20）	ヤーデ、ヴェスティア、ノースゲート（70）で購入
	ストーンナイフ	5	石のツール	石の剣（威力20）	ヤーデ、グリューゲル、ヴェスティア（100）で購入。ケルヴィンの初期装備
	[illegible]	7	獣のツール	獣	フォーゲラング、ヴェスティア、ノースゲート（150）で購入。サルゴンの初期装備
	大木刀	8	樹のツール	樹烈斬り（威力20）	ヴェスティア(160）で購入
	[illegible]	12	炎のツール	炎の太刀（威力30）	グリューゲル（300）で購入
	獣骨の短剣	15	獣のツール	獣	ノースゲート（500）で購入
	[illegible]	18	樹のツール	樹烈斬り（威力20）	ラウプホルツ（650）で購入。ヨハンの初期装備
	雷伯	18	水のツール	水	ラウプホルツ（650）で購入
	[illegible]	24	獣のツール	獣	フォーゲラング、ヴェスティア（1300）で購入。リッチの初期装備
	スクリーマー	27	音のツール	音波剣（威力20）	プルミエールの初期装備
	[illegible]	12	金属製武器	－	ギュスターヴの初期装備
	鋼の短剣	15	金属製武器	－	ワイド、フォーゲラング、グリューゲル（250）で購入
	鋼の長剣	33	金属製武器	－	グリューゲル、テルム、ハン・ノヴァ（1500）で購入
	グスタフの剣	43	金属製武器	－	グスタフの初期装備
	聖騎士の剣	50	金属製武器	－	ハン・ノヴァ（4500）で購入
	ギュスターヴの剣	53	金属製武器	－	「ウィル対エッグ」のギュスターヴの装備。その後グスタフが引き継ぐ
	丙子椒林剣	70	金属製武器	－	グールの塔で入手
	七星剣	77	？？？	メガボルト（威力77）	ポケステで入手
	クリス・アカラベス	4	未解明のクヴェル	コメットフォール（威力51）	ハンの廃墟で入手
	炎の剣	30	炎のクヴェル	炎の太刀（威力30）	グスタフの初期装備
	ファイアブランド	30	炎のクヴェル	炎の太刀（威力30）	グスタフの初期装備
	ベオウルフ	38	獣のクヴェル	獣	古戦場で入手
斧	石斧	7	石のツール	石斧断（威力20）	ヴェスティア（110）で購入。コーデリアの初期装備
	フリントアクス	9	炎のツール	炎でまっぷたつ（威力30）	ヤーデ、ヴェスティア（130）で購入
	ハンマーヘッド	15	石のツール	石斧断（威力20）	フォーゲラング（300）で購入。ハンの廃墟地下で入手
	水樹の斧	19	水のツール	水	ラウプホルツ、ヴェスティア（500）、フォーゲラング（1000）で購入。ラベールの初期装備
	バーサーカーの斧	24	獣のツール	獣	フォーゲラング（700）で購入。氷河で入手
	黒曜石の斧	31	石のツール	石斧断（威力20）	大ミミズの穴で入手
杖	若木の杖	3	樹のツール	樹打（威力20）	ヴェスティア、テルム（30）で購入。ウィルの初期装備
	かしの杖	4	樹のツール	樹打（威力20）	ラウプホルツ（50）で購入。ニーナの初期装備
	ひいらぎの杖	4	樹のツール	樹打（威力20）	ヴェスティア、ラウプホルツ（60）で購入
	双蛇の杖	13	獣のツール	獣	グラン・ヴァレ石橋で入手。ヴァンアーブルの初期装備
	水晶の杖	16	水のツール	水	ヴァイスラント、グリューゲル、テルム（400）で購入。霧の谷、氷河で入手
	銀環の杖	23	音のツール	音波撃（威力20）	テルム（1000）で購入。ハンの廃墟屋外、石切場跡で入手
	砂龍の杖	27	石のツール	石撃（威力20）	フォーゲラング（2000）で購入
	ブリムスラーヴス	30	未解明のクヴェル	メガボルト（威力77）	巨虫のメガリスで入手
槍	木槍	6	樹のツール	緑の牙（威力20）	ヴェスティア、ノースゲート（80）で購入。ケルヴィン、コーデリアの初期装備
	灯の槍	9	炎のツール	火炎龍（威力30）	ヤーデ、グリューゲル、テルム（130）の初期装備。ヤーデの洞窟で入手
	さんごの槍	11	水のツール	水	グリューゲル、ノースゲート（360）で購入。散水塔で入手
	古木の槍	15	樹のツール	緑の牙（威力20）	ラウプホルツ、グリューゲル、開拓村（380）で購入。夜の町で入手
	アンテニースピア	17	獣のツール	獣	ヴェスティア（420）で購入
	海獣の角	22	獣のツール	獣	ラウプホルツ（580）で購入。大ミミズの穴で入手
	[illegible]	32	石のツール	石突き（威力20）	フォーゲラング、テルム、グリューゲル（1000）で購入
	鋼の槍	35	金属製武器	－	グリューゲル、ラウプホルツ、ハン・ノヴァ（1000）で購入
	聖騎士の槍	56	金属製武器	－	ハン・ノヴァ（3600）で購入
	氷の槍	25	水のクヴェル	水	グラン・ヴァレ霧の谷で入手
	ビーストランス	36	獣のクヴェル	獣	氷のメガリスで入手
弓	狩人の弓	7	炎のツール	火矢（威力30）	ヤーデ、ヴェスティア、テルム（120）で購入。ヤーデの洞窟で入手
	レンジャーボウ	11	樹のツール	樹木の矢（威力20）	ワイド、ラウプホルツ、開拓村（240）で購入。ナルセスの初期装備
	ピットスパイダー	14	水のツール	水	グリューゲル（460）で購入。ラベールの初期装備
	静弦の弓	19	音のツール	音波弾（威力20）	グリューゲル、テルム（680）で購入。氷河で入手
	エルダーボウ	26	獣のツール	獣	ヴェスティア、ラウプホルツ（1000）で購入。ロベルトの初期装備
	藤娘	33	音のツール	音波弾（威力20）	樹海の塔で入手
	[illegible]	34	樹のツール	樹木の矢（威力20）	ラウプホルツ（1800）で購入。古戦場で入手
	剛弓	36	金属製武器	－	テルム、ラウプホルツ、ハン・ノヴァ（2000）で購入
	聖騎士の弓	54	金属製武器	－	ハン・ノヴァ（3600）で購入
	妖精王のリラ	28	音のクヴェル、音波耐性	音波弾（威力20）	グールの塔で入手

防具

防具・アクセサリには、装備するとＪＰの回復量に変化をもたらす物がある。術をメインで戦う場合は、物理的な防御力よりも回復量を上げるような装備を心がけるといい。また、全身防具を付けると、ほかの防具が装備できなくなるので注意しよう。

種類	名称	回避性能	備考	入手方法
盾	バックラー	8	小型の盾、接近攻撃を回避可	ヤーデの洞窟で入手。ウィルの初期装備
	ハウスの盾	12	ハウスの破片、接近攻撃を回避可	ヴェスティア（300）で購入
	石片の盾	16	石製の盾、接近・射撃攻撃を回避可	ラウプホルツ（400）で購入。石切場跡で入手
	騎士の盾	20	最高級の盾、接近・射撃攻撃を回避可	グリューゲル、ラウプホルツ、ハン・ノヴァ（750）で購入。ネーベルスタンの初期装備
	水鏡	20	水耐性、様々な攻撃を回避可	ヴァンアーブルの初期装備
	氷河の盾	24	氷製の盾、接近・射撃・熱攻撃を回避可	氷河で入手
	溶岩の盾	24	溶岩製の盾、接近・射撃・冷気攻撃を回避可	化石の洞窟で入手
	武帝の盾	30	極上の盾、接近・射撃攻撃を回避可	ハン・ノヴァ（2500）で購入。化石の洞窟で入手

※表中の入手方法の地名の後ろの数字は、その街での購入価格です

種類	名称	防具性能	術力強化	備考	入手方法
全身	レザースーツ	18	2	全身防具	ヴァイスラント（440）で購入。グラン・ヴァレ霧の谷で入手
	ヒドラスーツ	24	2	全身防具、毒無効	古戦場で入手
	スーツアーマー	21	0	金属製の全身防具	ワイド、ラウプホルツ（600）で購入
	フルアーマー	26	0	金属製の全身防具	ラウプホルツ（900）で購入
	フィールドスーツ	34	0	金属製の全身防具	グリューゲル、テルム、ハン・ノヴァ（2500）で購入
	フォートスーツ	40	0	金属製の全身防具	ハン・ノヴァ（4000）で購入
身体	術士服	4	2		グリューゲル、テルム（180）で購入。ケルヴィンの初期装備
	革鎧	6	1		テルム、ノースゲート（160）で購入。ウィルの初期装備
	毛皮	6	3		ヴァイスラント（120）で購入
	パッデドメイル	8	2		タイラーの初期装備
	シルクトーガ	8	3		グリューゲル、フォーゲラング、ラウプホルツ（350）で購入。ニーナの初期装備
	リジッドレザー	10	1		ノースゲート（320）で購入
	施術士のローブ	10	3		フォーゲラング、グリューゲル、ラウプホルツ（450）で購入
	術戦士の鎧	12	2		グリューゲル、テルム、ラウプホルツ（550）で購入。ハンの廃墟屋外で入手
	プロテクター	12	3		モンスターが落とす
	ボーンプレスト	13	3		ハンの廃墟屋外、化石の洞窟で入手
	ワニ革の鎧	15	1		ノースゲート、開拓村（380）で購入
	湖水のローブ	16	3	水のツール、水耐性	ヴァンアーブルの初期装備。モンスターの巣で入手
	星くずのローブ	18	5	マヒ眠り無効	巨虫のメガリスで入手
	強化装甲	20	1		モンスターが落とす
	ロブスターメイル	26	2	水耐性	モンスターが落とす
	黒の石鎧	28	1	石化無効	モンスターの巣で入手
	セラミックメイル	30	1		テルム（3600）で購入
	鉄の胸当て	18	0	金属製防具	ワイド（440）で購入。ギュスターヴの初期装備
	ブリガンディ	22	0	金属製防具	ラウプホルツ（760）、ハン・ノヴァ（684）で購入
	シルバーチェイル	25	0	金属製防具、音波耐性	大ミミズの穴で入手
	鋼鉄の鎧	26	0	金属製防具	グリューゲル、ラウプホルツ（940）で購入。パトリックの初期装備
	武帝の鎧	31	0	金属製防具	ハン・ノヴァ（商店街）で購入
	超銅金の鎧	37	0	金属製防具	古戦場で入手
頭	ヘッドバンド	1	3		プルミエールの初期装備
	帽子	3	1		ウィルの初期装備
	海賊のバンダナ	3	2	眠り無効	海賊船で入手
	レッドフード	4	2		コーデリアの初期装備
	スケールバイザー	5	1		フォーゲラング（100）で購入。モンスターの巣で入手
	風きり羽根の帽子	5	3	マヒ無効	モンスターが落とす
	ジュエルバンド	8	3		スヴェルドルフ鉱山で入手
腕	ワーカーグラブ	4	1		タイラーの初期装備
	さんごの腕輪	4	2	水のツール	ノースゲート（250）、フォーゲラング（500）で購入。グラン・ヴァレ霧の谷で入手
	獣骨の小手	6	2	獣のツール	ノースゲート（350）で購入。ハンの廃墟屋外、化石の洞窟で入手
	黒曜石の腕輪	8	1	石のツール	フォーゲラング、テルム（550）で購入
	ガントレット	6	0	金属製防具	ワイド、グリューゲル、ラウプホルツ（160）で購入
	白銀の腕輪	9	0	金属製武器、音波耐性	巨虫のメガリスで入手
	樹氷の腕輪	4	3	水と樹のクヴェル	ケルヴィンの初期装備
足	木ぐつ	2	2		ギュスターヴの初期装備
	毛皮のブーツ	5	1		ヴァイスラント、ラウプホルツ（90）で購入。ケルヴィン、ウィルの初期装備
	ラバーソウル	6	2		テルム（280）で購入
	ワニ革のくつ	7	1		開拓村（200）で購入。ハンの廃墟奥部で入手
	ポップシューズ	8	1	プレスが使用可	石切場跡で入手
	水晶のつばさ	8	4	スタン無効、音波耐性	散水塔で入手
	スチールグリーブ	8	0	金属製防具	ハン・ノヴァ（400）で購入
アクセサリ	貴石のかけら	1	1		モンスターが落とす
	赤いマフラー	1	3		ヨハンの初期装備
	キノコのなみだ	2	2		ヤーデの洞窟で入手
	護呪刀	0	0	金属製	ハン・ノヴァ（100）で購入
	鋼のお守り	1	0	金属製	ヤーデ、グリューゲル、ヴェスティア（100）で購入。ワイド城地下で入手
	クロスブランチ	1	1	樹のツール	ヴェスティア、テルム、ハン・ノヴァ（100）で購入
	ロックハート	1	1	石のツール	ヴェスティア、テルム、フォーゲラング（100）で購入
	火威岩の腕飾り	1	1	炎のツール	ヴェスティア、テルム、ハン・ノヴァ（100）で購入。ナルセスの初期装備
	ブルーウォーター	1	1	水のツール	ヴェスティア、テルム（100）、フォーゲラング（200）で購入。夜の町で入手
	ブルーチップ	1	1	水のツール	モンスターが落とす。グラン・ヴァレ石橋で入手
	ウインドシェル	1	1	音のツール	ヴェスティア、テルム、フォーゲラング（100）で購入
	獣角の護印	1	1	獣のツール	ヴェスティア、テルム、ハン・ノヴァ（100）で購入
	虫アメの指輪	1	1	獣のツール	モンスターが落とす
	何かの骨	1	1	獣の未加工ツール	モンスターが落とす
	星の砂	1	1	未解明未加工ツール	樹海で入手
	緑の鉱石	1	2	樹の未加工ツール	スヴェルドルフ鉱山で入手
	赤い鉱石	1	2	炎の未加工ツール	スヴェルドルフ鉱山で入手
	青い鉱石	1	2	水の未加工ツール	スヴェルドルフ鉱山で入手
	サソリの毒針	1	2	水のツール、暗殺術・蛇が使える	ヨハンの初期装備
	カナリアハート	1	2	音のツール、音波耐性	大ミミズの穴で入手
	キャッツアイ	1	2	獣のツール、凝視耐性	夜の町でキノコのなみだか鉱石３点セットと交換
	グリーングラス	1	2	樹と炎のツール	テルム、ノースゲート（240）で購入。氷河で入手
	ファイアフレーク	1	2	炎と樹のツール	フォーゲラング、テルム（240）で購入
	パンフルート	1	2	樹と音のツール	製作依頼品
	悪魔草の牙	1	2	樹と石の未加工ツール	モンスターが落とす
	超水結晶	1	3	水のツール、水耐性	ヴァイスラント（800）、フォーゲラング（1600）で購入。氷のメガリスで入手
	悪魔のなみだ	2	1	毒無効	化石の洞窟で入手。モンスターが落とす
	デッドストーン	2	2	一撃必殺無効	モンスターが落とす
	石獣のタグ	3	2	石と獣のツール	モンスターが落とす
	ポケットドラゴン	1	3	石のクヴェル	ハンの廃墟で入手
	ホットストーン	1	3	炎のクヴェル	ヴァイスラント（10000）で購入
	アンスリウム	1	4	炎のクヴェル	樹海の塔で入手
	木霊のグラール	1	4	樹のクヴェル、精神無効	樹海の塔の樹精を倒す
	アンバーマリーチ	1	4	樹と獣のクヴェル	ハンの廃墟地下で入手
	湧水の宝珠	1	4	水のクヴェル	散水塔で入手
	ブラッドスター	1	4	水と音のクヴェル、毒音波使用可	大ミミズの穴で入手
	夢魔のメダリオン	1	4	獣のクヴェル、眠り無効	氷のメガリスで入手
	ソウルクリスタル	1	1	１人を完全回復	製作依頼品
	アニマ結晶体	1	5	１人を完全回復	グールの塔で入手
	生命の木の種	1	1	１人を完全回復	妖精の島で入手
	結界石	0	3	全員を回復	ギュスターヴの初期装備。グラン・ヴァレ霧の谷、妖精の島で入手

※金属製の装備は、JPの最大値及び回復量を著しく低下させるので、注意が必要です。

サガフロンティアII

番外情報 PART4

ハン・ノヴァの秘密……？

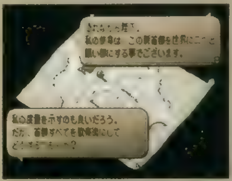
タウンガイドでも少し触れましたが、ハン・ノヴァ建設時に決める鍛冶屋街、商店街の数は、それぞれ武器屋、アクセサリ屋の品揃えと値段に関係しています。では、一見なんのメリットもない歓楽街には、どんな意味があるのでしょうか？　歓楽街×３にすると店が１つもなくなってしまい、逆にデメリットしか感じられません……。ところが！　歓楽街の左上隅には、100ＣＲでアイテムをランダムで売ってくれる男がいるのです。このアイテム、実は歓楽街の数によって内容（下を参照）が変化し、歓楽街×３のときには、なんと超貴重なデッドストーンなどが手に入ることが判明しました！　強力だが術を封じてしまう鋼系の装備と、滅多に手に入らないレアアイテム……どちらを選ぶかは、あなた次第です。

【歓楽街の数とアイテム】

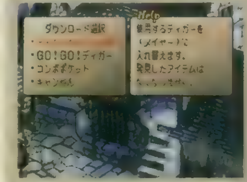
●歓楽街１つ：護呪刀、キノコのなみだ、赤い鉱石、青い鉱石、緑の鉱石、悪魔草の牙、鋼のお守り

●歓楽街２つ以上：グリーングラス、ボーンプレスト

●歓楽街３つ：ポップシューズ、悪魔のなみだ、デッドストーン



▲実は、こんな仕掛けがあったとは……。さて、どう配置しよう？



▲なんと、ポケステのディガーまで用意されているのだ。

SaGa FRONTIER II Q&A

●キミの疑問に答える『サガフロII』Q&A

みんなの疑問や質問に答えるQ&Aコーナー。今回は、すかした態度でお馴染みのナルセスさんに来ていただきました。

術士ナルセスがキミの疑問を優しく解明!!

Q&Aコーナー

何だって私がこんなことを……まったく!!

今回の講師：ナルセスさん

ストーリー編

前回までの攻略範囲で、とくに質問の多かったところを私が解説することになった。何で私がと言いたいところだが、やっと春が来て暖かくなってきたことだし、今回だけはサービスして教えてやろう。そのかわり、今回だけだ。

Q 夜の町でカイを見つけられないんですが……

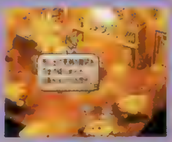
A AVGのように、順序よくフラグを立てていけ!!

カイを見つけるだけなら、ここで紹介しているルートだけで十分だ。各場所での詳しい内容は、下の説明を読んでくれ。

カイ探索最短ルート：❶酒場 ▶ ❷キスクの家 ▶ ❸広場 ▶ ❹民家 ▶ ❺広場 ▶ ❻酒場付近 ▶ ❼採掘場 ▶ ❽井戸

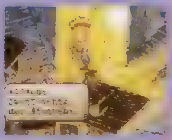
❶酒場でキスクの家を聞く

まずは情報収集。酒場へ行き、客と酒場のマスターからキスクじいさんの家の場所を聞き出そう。



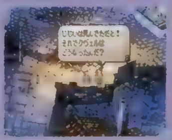
❷キスクが死んだことを聞く

キスクの家（写真の場所）のドアをノックすると、彼が最近死んだということを教えてもらえる。



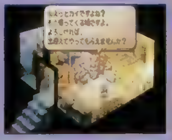
❸アレクセイに報告する

キスクはすでに死んでいるという情報を得たら、町中央の広場にいるアレクセイに報告しよう。



❹民家でカイの情報を聞く

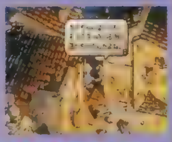
右の写真の家にいるお婆さんに話しかけよう。「うなずく」を選択するとカイについて話してくれる。



❺もう一度アレクセイに報告

❻かくれんぼ少年と会話する

次は写真の位置に隠れている少年と会話だ。町の灯りが消えていると、彼には会えないので注意。



注意 町の灯りは点けておけ!!

❼採掘場でカイの情報を聞く

町外れの採掘場に入り、写真の位置へ移動する。すると、少女がカイの居場所を教えてくれるぞ。

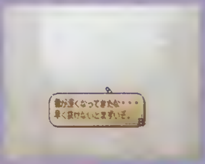
❽井戸へGO！

Q グラン・ヴァレの霧の谷が抜けられません……

A「ヴォルカノイド」を倒して霧を晴らせ!!

❶まずは霧が濃くなってきたことを確認する

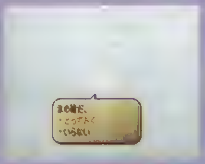
谷に入ったら、まっすぐ左方向へ。写真の場所で「霧が濃く…」のメッセージを見たら、再び（3マップ分）左へ。入口と同じ地形のマップに着いたら、次は上へ進もう。



◀まずはまっすぐ左方向へ進み、この位置でメッセージを見よう。

❷ボスを倒して「氷の槍」を引き抜く

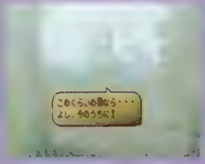
光っている場所で槍を抜こうとすると、ボス戦に突入する。このボスは強敵なので、回復役が2人は必要だ。勝利後、再び同じ場所を調べると「氷の槍」を入手できるぞ。



◀この谷の霧の原因は「氷の槍」だった。さっさと抜いてしまえ。

❸霧が晴れてきたことを確認し、左方向へ進む

「氷の槍」をゲットしたら下方向へ戻り、再び写真の位置で「このくらいの霧なら…」のメッセージを見よう。そこから、ひたすら左方向へ進めば谷から出られるぞ。

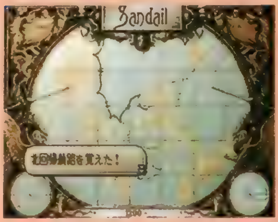


◀このメッセージを見たら、ひたすら左方向へ進むだけだ。

Q すごく謎解きの難しいイベントがあるんですが…

A 詳しいことは、まだ言えないが……

この質問が一番多かったようだ。あれはちょっと特殊なイベントで、偏ったイベントの進め方をしていると出現しない隠し的なイベントらしい。隠しというだけのことはあって、謎解きが難解。その詳細については、次号で明らかになるぞ。



▲この謎解きでつまっている人が非常に多い。謎は次号で明かされるぞ。

Q コーデリアを夜の町に連れて行くとその後の展開に変化はあるの？

A とくに大きな変化はないが……

まあ、コーディを連れて行きたくなる気持ちはわからないでもないな。しかし彼女に潜入を頼むと、それ以後彼女は登場しなくなるんだ。ストーリー的に大きく変化することはないが、私かタイラーに潜入を頼んだほうが無難だろうな。

▲彼女を夜の町に連れて行かなければ、後半でもチラッと登場してくれる。

システム編

次はシステム関連の疑問・質問だな。ほとんどがアイテムに関係した質問だが、これらを知ってプレイするのと、知らずにプレイするのとでは大違いだ。まあ、致命的とまでは言わないが、知らずにいると損をするだけだ。損をして困るのは、ネーベルスタンのようにいけ好かないヤツだけで十分だろう。

Q ボスを倒すと入手できるはずのアイテムが手に入らなかったんですが……

A アイテム欄が一杯になってないか？

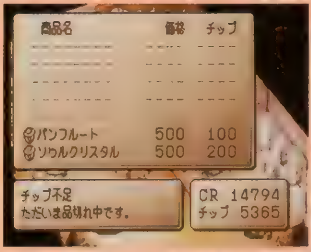
アイテム欄が一杯になっているため、戦闘後にもらえるはずのアイテムがもらえない、ということはよくある。おそらく、この質問も同じケースだろうな。アイテムは、64個までしか所持できない。常に空欄ができるように、いらないアイテムは処分するか、手放してしまおう。

◀ボス戦では、戦闘後にクウェルを入手できることもある。常にアイテム欄には空きを作っておこう。

Q アイテムの製作依頼はどうすればできるようになるの？

A ツールをどんどん処分してチップに換えよう！

依頼（または発注）は、ゲーム中のチップの量と密接に関係していて、チップ量が増えるにつれて発注できる数も増えていく。チップの量を増やすには、戦闘でツールを壊すか、町で処分してもらうしかない。処分できる場所は限られているので、効率よく処分しよう。

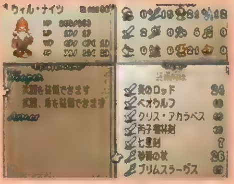


◀製作依頼には、スキルレベルも関係している。いくら処分しても種類が増えない場合は、レベル不足だ。

Q ウィルが再登場するとHPが下がっているような…

A その通り、ヤツも年だからな

HPもそうだが、年齢とともにLP、WPとJPの回復値も変化していく。LPは20代にピークを迎え、年齢とともに減少していくが、逆にJPの回復値は年齢とともに増加する傾向にあるぞ。


▲これは老人ウィル。若いころと比較するとLP、WPとJPの回復値（カッコの値）が変化している。

Q ロールの前についている"×"印は何ですか？

A 装備品の回収ができない

ラベールの兄・ウィリアムとワッツ、グレタの3人のロールの前には、確かに見慣れぬ印がついている。あれは彼らがパーティから抜けてしまうと、街で装備品の回収ができないという印なのだ。

▲クイックセーブをマメに行うか、彼らに貴重なアイテムを装備させないようにしないと泣きを見る。

Q 武器や防具についている数字は何ですか？

A あれはアニマの残量だ

ツールには特定のアニマが込められているが、そのアニマには限りがある。その残量を数値化したものがこの数字だ。残量が0になったツールは当然壊れてしまうが、壊れたときにチップという物質に変化するのだ。

▲戦闘中に壊れても、その戦闘中は使用可能。しかし攻撃力はガタ落ちになる。

バトル編

『サガフロII』の戦闘には独特な部分が多いため、戸惑うことも多いだろうな。しかし一人前のディガーやヴィジランツとして活躍するには、深いツールの知識が必要だ。

Q 術を覚えたのに戦闘で使えません……

A 術とツールは装備したか？

単に術を装備し忘れているか、術に必要なツールを装備していないかのどちらかだろう。術を使うには、必要なアニマの込められたツールの装備が必要だということを忘れるな。

▲樹と水の合成術「生命の水」を使うには、樹のツールと水のツールの両方を装備する必要があるぞ。

Q ヨハンが初めから持っている「烈風剣」って何？

A 術と技を組み合わせた術技だ

「烈風剣」のようにシンボルの文字が緑色の技は、術技と呼ばれるもので、デュエルで編み出すことができる。使用時にはJPを消費するので、WPが尽きたときでも使用できる。

▲「炎」と「トマホーク」を組み合わせた感じの「火炎車」。術技は、もちろん連携にも組み込めるぞ。

Q デュエルのコマンドにはどんな効果があるの？

A それぞれ決まった効果があるぞ

「ためる」は武器攻撃力アップ、「集中」は術攻撃力アップというように、それぞれのコマンドには決まった効果がある。コマンド選択時にヘルプが出るから、確認して活用しよう。

▲例えば「炎」×4回よりも、「集中」×3＋「炎」の方が、JPの消費が少ないうえに威力も高くなる。

Q LPの使いすぎで「0」になったキャラはどうなるの？

A 主人公ならゲームオーバー

主人公のLPが0になるとゲームオーバー。しかし、ほかのキャラのLPが0になっても、戦闘が終了すると1に回復するぞ。LPは、酒場で回復できることも忘れるな。

▲LPが1の状態では、HPの回復もWPやJPの補填もできない。自殺行為はできないのだ。

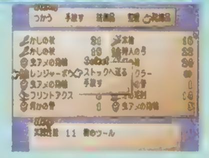
ポケステ編

ポケステは、アイテムを発掘してくれるディガーを無料で雇うことができる便利な代物だ。連携履歴とカスタムアーツも保存しておけるようだ。絶対に必要なものではないが、持っていると便利ではある。

Q ポケステでアイテムを発掘したら、どうすればいいの？

A

発掘したアイテムをゲーム内に持ってくるには、メニュー画面でアイテム欄を開き、次に「発掘品」を選択するだけでOK。ポケステを本体に差し込むことを忘れるなよ。


▲ポケステ内のアイテム数も64個まで。一杯のときはいくら掘っても失敗するぞ。

Q レアアイテムを発掘したりすることはあるの？

A

実はポケステでしか入手できない「七星剣」というアイテムが存在する。発掘に費やす時間は関係ないようで、発見できるかどうかは基本的に運しだいなのだ。

▲武器性能77、アニマ残量7という、変わった剣だ。

PlayStation
1 シュッと、上に。

2 ひと撃ち、下から。

3 追撃ミサイルで回り込み

360°新空間シューティング［オメガブースト］
OMEGA BOOST
絶賛発売中 標準価格 5,800円（税抜）
左下30度から敵の背後に回り込む。その右上15度から更なる敵が。
攻撃をかわし、すかさず仕留める。この、3D空間を自由に
飛びまわれるという斬新さ。リアルタイム光源計算が可能にした
立体空間の美しさ。そして気持ちよい操作性。
何もかもが新しい史上空前のシューティング、いま、完成する。
©1999 Sony Computer Entertainment Inc.
GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、
Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。
"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。●商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444
POLYPHONY DIGITAL
SONY
4 ババババーン。

あの初代コットンが帰ってきた！
PlayStation
初回特典
コットン湯飲み
全員プレゼント
寿
初回販売分に限り、購入者全員にコットンのオリジナル湯飲みをプレゼントします！！
4月28日発売
予価￥4,800（税別）
ウィロー好き好き！くいしんぼう魔法使いが大暴れ！！
くいしんぼう魔法使いコットンとお供の妖精シルクが得意の魔法で大活躍。おてんばなコットンが見られるビジュアルシーンも健在！魔法世界で繰り広げられる痛快バカポコファンタジーシューティング！
FANTASTIC NIGHT DREAMS
COTTON
ORIGINAL
コットンオリジナル
©SUCCESS 1991,1999
ファンタジー横スクロールシューティング
1人プレイ専用
アナログコントローラ（SCPH-1200）DUAL SHOCK 対応
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
映画で学ぶ英会話
CINEMA英会話
シリーズ★ラインナップ
各タイトル　CD3～4枚組
標準価格：￥6,800（税別）
第1弾　天国にいけないパパ　好評発売中！　70分
第2弾　インターセプター　好評発売中！　69分
第3弾　嵐が丘　好評発売中！　78分
第4弾　ボーイズ・ライフ　好評発売中！　89分
第5弾　ゾンビ　'99年5月20日発売予定　100分
第6弾　愛の果てに　'99年6月17日発売予定　116分
プレイステーション初の本格的"英会話ソフト"登場！
「CINEMA英会話」シリーズのお申し込み／資料請求は→ TEL:03-5469-2423　FAX:03-5469-2425
SUCCESS
株式会社サクセス
〒150-0011　東京都渋谷区東3-12-12祐ビル3F
TEL.03-5469-2426　FAX.03-5469-2425
お電話受付時間　10:00~12:30,13:30~18:00
ホームページ http://www.success-corp.co.jp

攻略Station

ゲーム誌最強の攻略ページ!

How to win

ファイナルファンタジーVIII
デビルサマナー ソウルハッカーズ
ダンスダンスレボリューション
新時代劇アクション 羅刹の剣
東京魔人学園朧綺譚
ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.3 旅立ちの詩
サイレント ヒル
オメガブースト
サイバーオーグ
FISHING FREAKS BassRise
チョコボ レーシング~幻界へのロード~

イラスト / 伊藤勇太

FINAL FANTASY VIII

『VIII』を極めるために知っておきたい全情報、全データを網羅した永久保存版だ!!

発売中 RPG	▶¥7,800（CD4枚組） ▶スクウェア ▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）、PS（7ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回の記事で『FFVIII』の攻略もついにラスト。初心者から上級者まで、役立つ凝縮データを大公開！ 特殊技やモンスター、アイテム精製といった戦闘関連のデータや隠し（おまけ？）要素的なミニイベントなど、知って得する情報が満載なのでぜひ参考にしてほしい。また、このゲームには驚くほど膨大な要素が詰め込まれているので、セカンドプレイでいろいろ探してみると意外な発見があるかもしれませんよ。（小岩）

やり尽くし完全最終攻略&データ集

サブイベント、モンスター、レアカードなど、未公開の情報満載の最終攻略。ワールドマップ上でときどき見かけるUFOの正体は？ アルテマの簡単な入手法は？ カードをコンプリートするには？ など、キミのすべての〝?〟に答えるぞ。

◀ワールドマップ移動中にUFO?を見て、気になっていた人も多いはず。

SeeD試験解答	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
第 1 問	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	N
第 2 問	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y	N	N	Y
第 3 問	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	N
第 4 問	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	N	N	Y	N	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y	Y	N
第 5 問	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	Y	N
第 6 問	N	N	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	N	N	N	Y	N	Y	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	N	Y	N	Y	N	N
第 7 問	N	Y	Y	Y	N	Y	N	N	N	N	Y	Y	N	Y	N	N	N	N	N	Y	Y	N	Y	N	N	N	Y	N	N	Y
第 8 問	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	N	N	N	N	N	N	Y	N	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	N
第 9 問	N	N	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	N	N	N	Y	Y	Y	N	N	N	Y	N	Y	N
第 10 問	N	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	N	N	Y	N	N	N	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	N	N	N	N

Y=YES、N=NO

イベント

サブイベントを完全フォロー！ やり込みチェック第2弾!!

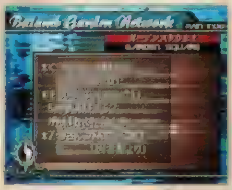
『VIII』には、全編を通じて細かいサブイベントがたくさん用意されている。今回は、そんなつい見逃しがちなイベントをフォローしていくぞ。これらのイベントを見るうえでの注意点は2つあって、1つは発生時期をよく把握すること。もう1つは、画面上に表示されている人物によって、イベントが起こらない場合があるので、発生しないときは何度か画面を切り替えたりして挑戦してみることだ。

FINAL FANTASY VIII

DISC 1

学習用パネルのゼルの書き込み

学習用パネルの「ガーデンスクウェア」では、ゼルやキスティス、三つ編みの女の子やサイファーなど、さまざまな人物の書き込みを見ることができる。これらは、どちらかというと、1回プレイをし終わって、ある程度キャラの性格を把握していたほうが楽しめる。チェックしてみよう。



風紀委員3人組とゼルのイベント

炎の洞窟に行く前に食堂に行くと、サイファーと風神、雷神の3人と会話することができるぞ。雷神に話しかけるとイベントが発生し、ゼルがパンを買うために食堂にやってくる。だが、パンはすでに売り切れていて、買いそびれたゼルはトボトボと帰っていくのであった…（笑）。

SeeD認定式でバトル計をもらう

SeeD認定式が終わった直後にシドに話しかけると「バトル計」をもらえるぞ。また、ストーリーの途中にはバトル計の機能を増やしてくれる人物もいる。条件を表（※1）で確認しよう。

①SeeD認定式の直後にシドからもらう	戦闘レポート
②D地区収容所の10Fで300ギル払ってカードをして勝つ	キャラレポート
③内紛時から訓練所に現れるジョーカーにカードで勝つ	G.F.レポート

スコール、ヤマザキ先生に怒られる／ガンブレード編

ドールのミッション終了直後に、バラム・ガーデン2階の教室の前の廊下の男子2人組の座っているほうに話し掛けると発生。ガンブレードを抜いてみせるスコールをヤマザキ先生が、教室から飛び出してきて、怒るというもの。座っている男子生徒がいるかどうかが発生のポイント。

DISC1のサブイベントチャート

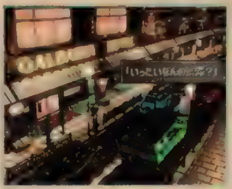
ゲームスタート
■シヴァ、ケツァクウァトル
●学習用パネルのゼルの書き込み
●食堂の風紀委員3人組とゼルのイベント
炎の洞窟のイベント～ドールミッション
■イフリート ■セイレーン
●SeeD認定式でバトル計をもらう
●スコール、ヤマザキ先生に怒られる／ガンブレード編
■ディアボロス
●ゼルの熱血けんすい伝説（バラム街）
●デリングシティの大渋滞（ラグナ編1）
●デリングシティホテルのジュリアとの会話（ラグナ編1）
●合い言葉を間違えると（ティンバー）
●ふくろうの涙とおじいさんのへそくり（ティンバー）
●セントラ発掘現場でやっておくこと（ラグナ編2）
●ゼルの部屋で休む（ガルバディア・ガーデン）
●アーヴァインのパーティ編成（魔女暗殺作戦）
●ティンバーの駅で女の子救出（ティンバー）
■ブラザーズ ■カーバンクル
●国宝と話、犬とアイテム（ドール）
●パブのカードマスターとカード勝負（ドール）
●電波塔その後、カニ×2脱出劇（ドール）

ゼルの熱血けんすい伝説

ゼルがパーティにいる状態で、バラム街のレンタカー屋に整備士がいるときに話しかけると、ゼルの武勇伝（?）の1つ「熱血けんすい伝説」を聞ける。なお、このイベントは初任務でティンバーに行く前と、バラム・ガーデンにミサイル基地のことを伝えに行くときのみ発生。

デリングシティの大渋滞

ラグナ編・デリングシティで、1度ホテルの中に入って再び外に出ると車道で大渋滞が起きている。実は、その原因となっているのはラグナたちが乗っていた車。ラグナが車を駅前の道の真ん中に放置したため、後続の車が先に進めず渋滞を引き起こしてしまっているというオチだ。



デリングシティホテルのジュリアとの会話

バラム街の駅ホームとホテルの2階には、ティンマニが落ちている（片方を拾うともう片方は消滅）。そのどちらを読むかによって、ラグナ編のジュリアとの会話イベントの内容が変化するぞ。

◀▲ホテルのティンマニを読むと、酒に酔って寝てしまう。

©1999 スクウェア キャラクターイラスト／野村哲也 （※1）表の①から③は、バトル計の機能を追加してくれる人物とその場所。右は、どんな機能が増えるかを示しています。

合い言葉を間違えると

ティンバー到着後にワッツに話しかけると、選択肢が発生する。このとき、「フクロウの〜」以外の選択肢を選んで、ワザと合い言葉を間違えてみよう。すると、ワッツが線路上に飛び出し、アジト列車にひかれそうになる。なお、これによってストーリー展開が変化することはない。

フクロウの涙とおじいさんのへそくり

ティンバーにはドール方面行きホームに隣接する民家がある。この家でおじいさんに話しかけ、「わりと好き」を選択して水道を調べると「フクロウの涙」を飲める。また奥の戸棚を何回も調べると、おじいさんのヘソクリ500ギルが手に入るが、入手後は「フクロウの涙」を飲めなくなる。

セントラ発掘現場でやっておくこと

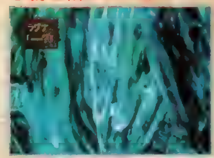
ラグナ編・セントラ発掘現場には、3つの仕掛けと2つの古い鍵が存在する。それらの仕掛けを作動させたり、鍵を発見しておくと、DISC3のルナティック・パンドラ内でそれに対応したアイテムが手に入る。ただし、第2、第3接触ポイントから内部に侵入した場合は行動範囲が限られてしまい、一部のアイテムしか入手できないぞ。ルナティック・パンドラ内部へは必ず第1接触ポイントから侵入しよう。中には貴重なアイテムがいっぱい。下の表を参考にしてすべてのアイテムを入手せよ！

すべての扉を開くには

床にある3つの扉は真ん中→右の順に開け、入口方面からぐるっと回り込んで最後に左側を開けよう。

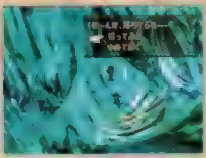
◀左右の扉は岩を転がさないと開かない。

●岩を転がしておく



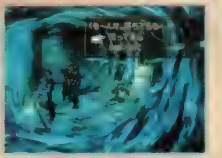
▲ダンジョン西側の通路にある岩を調べるだけでOK。

●古い鍵を拾う（A）



▲はしごを降りて先に進んだ最初の分かれ道に落ちている。

●古い鍵を拾う（B）



▲奥のはしごから降りた通路の左側に落ちている。

セントラ発掘現場（DISC1）	ルナティック・パンドラ接触時	
岩を転がしておく	第1、3接触ポイント	早さの書を入手可能
古い鍵を拾う（A）	第1、2接触ポイント	ラブラブG入手可能
古い鍵を拾う（B）	第1、2接触ポイント	アルテマをドロー可能
ダイナマイト赤→青	第1、2接触ポイント	3つの扉の場所に行ける、「格闘王005」入手可能
扉を3つ開けておく	第1、2接触ポイント	フェニックスの羽、高出力発生装置など入手可能

●ダイナマイト　赤→青に

◀西側の通路の途中にある。スイッチは赤→青の順に作動させること。

ゼルの腕立て伏せ

ガルバディア・ガーデン・応接室でのイベント後、1階の階段がある場所にいくとゼルが腕立て伏せをしている。このとき、画面手前の腕立て伏せをしている生徒に話しかけると、1人の女生徒が歩いてくる。そして、その女の子のスカートの中を……。彼もお年頃ってことなんだね。

アーヴァインのパーティ編成

魔女暗殺計画の指令を受けた直後、アーヴァインが勝手にパーティを編成する場面がある。このとき、選んだ選択肢とパーティのメンバーの組み合わせでキャラの反応が変化。中でも「まあ、いいか」を選ぶと、ちょっと面白い展開が見られる。

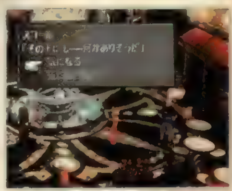
「まあ、いいか」を選択

ティンバーの駅で女の子を救出

魔女暗殺指令を受けたあと、ドール方面行きのホームに行くとイベントが発生！　なんと、女の子が列車にひかれそうになるのだ。女の子に話しかけると助けることができ、場面がホテルに切り替わる。そこで、列車の模型を調べると一連の出来事が載っている新聞を読めるぞ。

画家と孫、犬とアイテム

ティンバー脱出後、ドールの画家の家に行ってみよう。家の中には大きな絵が飾られている。街の骨が描かれた場所に行き、犬に話しかけて「気になる」を選択するとアイテムが手に入る。全部で3回同じ手順を繰り返すとイベントは終了。なお、DISC3では入手アイテムが異なる。



パブのカードマスターとカード勝負

ドールのパブの2階にいるオーナーとのカード勝負に勝つと、彼のプライベートルームに案内される。その部屋の中にある雑誌の束を調べると「オカルトファンⅡ」などのアイテムが手に入るぞ。また、オーナーはセイレーンのカードを使い始めるので、ぜひとも行ってみよう。

電波塔その後、カニ×2回出現

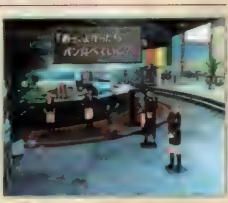
DISC1〜3のドールの中央広場でドール兵に何度か話しかけ「強行突破〜」を選ぶと電波塔方面へ進むことができる。そして、山道の途中にいるドール兵に話しかけて「ああ、やる気〜」を選択するとメカが出現し、最終的に道を塞がれてしまう。結局は電波塔には行けない。

ミサイル基地のメンバー選択

バラム班をゼル、リノア、スコールにすると

●ゼルの食堂のイベント

内紛イベントでは、食堂ではポニーテールの女の子に、図書館では三つ編みの女の子に話しかけるとゼル専用イベントが発生。図書館ではメガフェニックスをもらえるぞ。

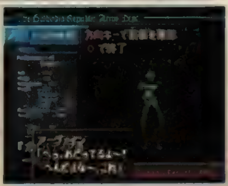


●リノアとデート

バラム・ガーデン稼働後に2階デッキへ行くと特別なムービーが見られる。さらに、リノアを連れて学園内を案内するデートイベント（？）もある。保健室へ直行してみよう。

コントロールパネルでコマンド入力すると

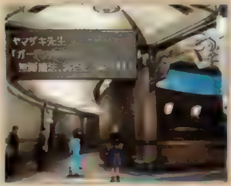
ミサイル基地のコントロールパネルには隠しコマンドが存在する。パネルを起動させたら「装備確認」を選択し、下のコマンドを入力してみよう。すると、妙な踊りを踊っているガルバディア兵の滑稽な姿が映し出されるのだ。



×＋□＋↑or↓

スコール、ヤマザキ先生に怒られる／魔法編

ノーグ戦直後に、バラム・ガーデン2階教室前の廊下で、2人組の男子の座っているほうに話し掛けると発生。スコールが魔法を使って見せるとヤマザキ先生が飛び出してきて、怒られる。しかもSeeDランクが1下がってしまう。セーブをしてから、やってみよう。



DISC2サブイベントチャート

DISC2スタート
●ミサイル基地のメンバー選択
【バラム班をスコール、リノア、ゼルにすると】
→ゼルの食堂のイベント（内紛イベント中）
→リノアとデート（MD層後）
●コントロールパネルでコマンド入力すると（ミサイル基地）
■リヴァイアサン
●スコール、ヤマザキ先生に怒られる／魔法編
●食堂のおばさんと窓に出た菓子（F.H.）
●釣りじいさんの情報イベント（F.H.）
●スコールとアーヴァインで駅前の作業場へ（F.H.）
●コンサートイベント、アーヴァインの単独行動（F.H.）
●ゼルの家に泊まったときのリアクション（バラム[illegible]）
●チビ暴れん坊イベント（バラム[illegible]）
■パンデモニウム
●ガーゴイル像のイベント（トラビア・ガーデン）
●セルフィのプロフィール（トラビア・ガーデン）
●ウィンヒルでツボの破片探し（ウィンヒル）
●シュミ族の村、5つの石のイベント
●チョコボの聖域のイベント
■ケルベロス　■アレクサンダー
■オーディン　■トンベリ

DISC2

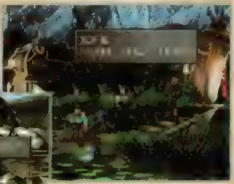
食堂のおばさんと旅に出た息子

F.H.の戦闘イベント終了後、リノアやドープ駅長と会話し、画面を切り替えて駅前広場に戻ると1人の男が現れる。この男は、バラム・ガーデンの食堂にいるおばさん(左)の息子。おばさんの話を最後まで聞いている状態で男に3回話しかけ「食堂の～」を選択すると食堂で働き始める。

釣りじいさんの各種イベント

F.H.のクレーンの先には1人の老人が釣りをしていて、戦闘イベント発生前に話しかけると「オカルトファンⅢ」をくれるぞ。また、戦闘イベント後に話しかけ（釣り子供に4回話しかけていることが条件）、最後まで話に付き合うと「ラストエリクサー」をもらえちゃうのだ。

話を最後まで聞くと
▼移動する先々で話を聞き、話が終わるとラストエリクサーをくれるぞ。



シュミ族のイベントで
▲ラグナ像完成までに釣り子供とさらに会話すると村に釣りじいさん出現。

スコールとアーヴァインで駅前の作業場へ

F.H.の戦闘イベント終了後、スコールとアーヴァインの2人だけの状態で駅前の作業場に行くとイベントが発生する。ガルバディア兵に話しかけ、1度外に出てから再び部屋に戻ると、ガルバディア兵が窓から逃げ出し、事件が解決している。お礼にメガフェニックスをもらえる。

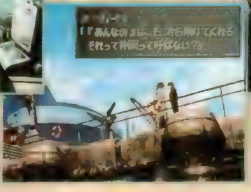
コンサートイベント、アーヴァインの単独行動

F.H.のライブイベントの楽器選択時にはアーヴァインが単独で行動することが可能。このとき、右の4カ所に移動するとイベントが発生するぞ。中には貴重なアイテムをもらえるイベントもあるので、ぜひ行ってみよう。

作業場
▼倒れたガルバディア兵を調べるとアイテムが。

ホテルのTV
▲ニュースで流れるコート姿の危険人物って…。

見た事ある男3
▼リフト付近の通路に立っている"見た事ある男3"に話しかけてみよう。



図書館
▲三つ編みの女の子にゼルの近況を質問される。よっぽどゼルのことが気になるらしい。

ゼルの家に泊まったときのリアクション

バラム街解放イベントでホテル前の兵士に話しかけるとゼルの部屋に入れるようになるぞ。そのときの反応もメンバーによって違うのでいろいろ試してみよう。

セルフィ	ベッドに勝手に座ったことをゼルに怒られる(オススメ)
リノア	冷静沈着なゼルの祖父の写真を見て、スコールに指摘する
キスティス	ゼルがTボードに乗ったときの失敗談を聞かされる
アーヴァイン	壁に飾ってある銃をいじって暴発させてしまう

チビ暴れん坊イベント

バラム街のチビ暴れん坊がいる場所はランダムで決定される。ますは、何度も街に出入りし、チビ暴れん坊とその母親がディン邸にいればOK。そして、チビ暴れん坊に話しかけると合計3パターンのイベントが発生。またタルの中の暴れん坊と会話しておくと後でアイテムを入手可能。

タルの中に隠れている
▼ドールミッション以降、ランダムでタルの裏のチビ暴れん坊と会話できる。

スピードアップ入手
▲その後、ゼルの部屋に入れたときベッドを調べるとスピードアップ入手。

ガーゴイル像の南5歩

トラビア・ガーデンの正門にあるガーゴイル像から、南に5歩進んだ場所を調べる(黄色い本がある)と「月刊武器8月号」が手に入るぞ。像の正面の位置から◎ボタンを連打しながら南に向かって歩けば見つかるはずだ。ちなみに、パネル付近の女の子(画面手前)がヒントを教えてくれる。

セルフィのプロフィール

セルフィがパーティにいない状態でトラビア・ガーデンのパネルを調べると、セルフィの個人情報が表示される。条件はガーゴイル像の前で、募金を行い月刊武器8月号を入手する、パネル付近の女の子に「きっと好き」と答える。ただし、内容を見る前にセルフィが自分で消してしまう。

つぼの破片を4つ集めると

ウィンヒルには全部で4つの「つぼの破片」が落ちており、すべて集めて屋敷の主人に渡すと「ホーリーストーン」がもらえるぞ。また、小道にいるコチョコボは、触れるごとにフェニックスの尾などアイテムを落とすので、必ず入手しておこう。なお、このイベントはスコール編でのみ発生する。

屋敷	キスティスかアーヴァインを連れて甲冑を調べる
パブ	2階で女性と2回話し、1階でテーブルの花を調べる
民家	画面手前にある花を2回調べる
小道	道を横断するコチョコボに触れる

DISC3～

トラビア渓谷でウォードがいない

ラグナ編・トラビア渓谷では、ウォードがいる場合といない場合の2通りがある。シュミ族の村の民家にあるティンマニを読んでいるとウォードが登場しないのだ。このイベントではルブルムドラゴンと戦うことになるので、ティンマニはラグナ編終了後に読んだほうがいいだろう。

ルナティック・パンドラ接近中にロゼッタ石入手

エスタ市街のショッピングモールでは、店の選択時に一定の確率で「メガフェニックス」などのアイテムがもらえる。その中でも「ロゼッタ石」だけはもらえる確率が極めて低いのだが、ルナティック・パンドラ通過中なら絶対に入手することができるのだ。取り逃すな！

DISC3サブイベントチャート

DISC3スタート
●トラビア渓谷でウォードがいない（ラグナ編4）
●ティアーズポイントで「ソロモンの指輪」入手（エスタ到着後）
■グラシャラボラス
●エスタショップでロゼッタ石を入手(ルナティック・パンドラ接近中)
〈ラグナロク入手後〉
●ゼルと三つ編みの女の子
●シュミ族の村、ラグナ像完成イベント
●オーベール湖のイベント
●UFO？イベント
■サボテンダー　■バハムート
■エデン　■ギルガメッシュ

ゼルと三つ編みの女の子

バラム・ガーデンの図書館には、三つ編みの女の子のイベントが数種類用意されている。イベントはすべて図書館で発生するので、ストーリーの進展に合わせて頻繁に立ち寄ろう。また、DISC3以降ならバラム街でイベントが発生する。ゼルをパーティに入れて必ず訪れよう。

▼図書館のイベントをちゃんと見ていると、バラム街のホテルで三つ編みの女の子とゼルの会話が聞けるようになる。

◀▲イベントの発生時期が限られているので、こまめに立ち寄らないと見逃すことになるぞ。また、基本的にゼルを連れていることが条件。

▲DISC3でゼルを連れて街の入口付近の女の子と会話。次にゼルの母親に会おう。

▲その後、ホテルに泊まるとイベント発生。終了後に「格闘王003」が手に入る。

FINAL FANTASY Ⅷ

その他のイベント

ここに挙げたイベントは（シュミ族の村の5つの石のイベントを除く）発生時期は、まちまちだが、すべてラグナロク入手後にコンプリートできるものだ。たとえば、オーベール湖のイベントは、DISC1のティンバーを出て学園東駅に着いた時点から発生するが、4つの石のイベントも、エルドビークのイベントもコンプリートできるのは、DISC3のラグナロク入手後（DISC4は不可）になる。

オーベール湖イベント		
	4つの石のイベント	ティンバーの北のオーベール湖でハミング2回して「お願いを聞いてあげる」→ドール駅の西の森でサル発見→再び湖に戻りメッセージを一通り聞く→マップ上の①、②、③は◎ボタンを連打しながら歩き回る（③は戦闘あり）。④は湖で石を投げて「数え切れないほど～」のメッセージのあと向かい、サルに石をぶつける。すべての石を見つけたら、モルドレット平原に向かう。赤い石の話の反対の行動をとれば、「スリースターズ」を入手。
	エルドビークのイベント	"再び湖に～" までは上と同じ。湖で「エルドビークで息抜き」のメッセージが出たら、エルドビーク半島の先端へ。メッセージのイとキを抜いて読む。スカラマンガン島を◎ボタン連打しながら歩けば「運の書」を入手。

G.F.		
	ブラザーズ	名もなき王の墓の東の部屋で戦闘→北と西の部屋で仕掛けを作動→中央の部屋で戦闘に勝つ
	グラシャラボラス	モルボルの触手、鉄パイプ、万能薬改（※1）を各6個集め、ソロモンの指輪を使用する
	バハムート	光が消えたら近づき「別に望んで～」→「悪いが～」を選び、3問目で2つの選択肢のさらに下の空欄を選択
	サボテンダー	砂漠の緑色の物体にぶつかりジャボテンダーと戦闘（HPはパーティ平均レベル×6000）して勝つ
	トンベリ	遺跡の入口付近に出現するトンベリを合計20体以上倒すと、ランダムでトンベリキング登場。これに勝つ
	エデン（※2）	バハムート入手後、再び海洋探査人工島へ。気圧を調整しながら最深部へ。アルテマウェポンからドロー
	フェニックス	5つの石のイベントで入手。戦闘時に使用すると、それ以降「フェニックスの羽」があればランダムで発動
	オーディン	20分以内にイベント（※3）をクリアしてバハムートとの戦闘へ。入手後ランダムで発動

EVENT POINT MAP

シュミ族の村

●5つの石のイベント（DISC2）

DISC2でバラム・ガーデンに乗って移動できるようになるとイベント発生。ただし、DISC4では行けない。右の要領で5つの石を集めて像を造る者に渡し、最後に長老に報告しに行こう。

青石	像を造る者がいる工房、制作途中の像のすぐ側にある。
風石	村のホテルの左にある大きな石を調べればOKだ。
命石	ムンバのいる場所から、右に1画面ぶん進んだ村の巨木の根元を調べてみよう。

影石 ◀有料ドローポイントがある場所の右上。

水石 ◀ツクリテの家の奥の流しにある。

●ラグナ像完成イベント（DISC3）

上の5つの石のイベント後発生する。ただし、右のチャートにそって行動しても、ラグナロク入手後じゃないと、像は完成しないので注意。また、「ステータスガード」を長老からもらえるのは、ラグナロク入手後で、右のチャートの⑩～⑫の間だけだ。

チャート

1 長老と話す→2 工房の2人と話す→3 長老と話す→4 ムンバと話す→⑤工房の2人と話す→⑥長老と話す→⑦工房の2人と話す→⑧ツクリテと話す→⑨F.H.の作業場でミニムンバを借りる→⑩ツクリテの家に行く→⑪シュミ族の村を一度出る→⑫村を再び訪れる→⑬工房の2人と話す→⑭工房の入口に長老が来る→⑮村の入口に向かう→イベント終了

◀ステータスガードをもらうのを忘れないように。

◀ラグナが登場する貴重なイベント。見逃すな。

UFO

出現ポイントは上のマップのA～D。すべて見た後EでUFO?とバトル、Fでコヨコヨに遭遇する。A～Dでは、エンカウントなしのアビリティを付けていれば簡単に出会える。

Ⓐモアイ像

◀ティンバー・マンデービーチ（砂浜）に出現する

Ⓑ牛

◀ウィンヒル丘陵に出現。DISC2で来られる。

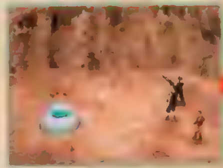
Ⓒピラミッド

◀エスタ・カシュクバール砂漠北部に出現する。

Ⓓ地上絵

◀トラビア・ガーデンの真東、ヒアデス半島の小島。

E 上の4つを見たらUFO？とバトル



▲エスタ・グランディディエリの森の丘の上に出現。ラグナロクで降りよう。攻撃は仕掛けてこない。HPが0になると爆発。

F バラム・ガーデン跡地へ行く

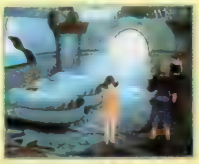
▲UFO?との戦闘後、バラム・ガーデン跡地に行くと、1回だけ、宇宙人コヨコヨに会える。必ずセーブしてから行くように。

エリクサーを5個持ってコヨコヨとバトル

▲コヨコヨにエリクサーを5個あげるとコヨコヨカードをもらえる。倒すと「加速装置」を入手できるが、ここは助けよう。

ティンバー・マニアックス

「ティンバー・マニアックス」を読むと、バラム・ガーデンの学習用パネルで読める "ラグナ様ページ" が更新される。対応は下の通り。



▲黄色の本が「ティンバー・マニアックス」だ。

▲シュミ族の村の「ティンマニ」はイベントに影響。

読める場所	対応ページ
バラム街の駅の列車の入口の左側（イベント後消滅）	ラグナ、ティンマニ編集部を訪問
ドール、パブ2Fの台の上	旅費を増やそうとしてギャンブルに手を出し失敗
ドール、ホテルの机の上	ラグナ、エスタに行こうとしてドールに到着
ティンマニ編集部に入って右側	ラグナが偵察に行った、エスタの秘密
テインバーのホテルのテーブルの上	ティンバーがガルバディアに占領されてほどない頃
デリングシティホテルのベッドの下	ラグナついにエスタに到着
F.H.作業場の奥	エスタ大陸で迷ってたどりついてしまった場所
F.H.ホテル2階奥	ラグナ、バラムのホテルに泊まる
トラビア・ガーデン墓地の奥	シュミ族とも仲良しのラグナ様
番外編、セントラ遺跡に入ると追加	セントラ遺跡の入口付近
シュミ族の村のツクリテの家の中	ラグナ、映画に出演する
イデアの家、ベッドのある部屋	ある場所にあるパブとそこの経営者
白いSeeDの船、操舵室の左側	ラグナ様ついにF.H.に立つ

チョコボの森とボケステ

世界各地にある6つのチョコボの小さな丸い森でパズルを解きチョコボをゲットすると、同時にコチョコボをプレゼントされる。このコチョコボをボケステで育てると、さまざまなアイテムを入手できる。また、6つの森には、それぞれ"親愛の証" が埋まっているので、集めて聖域に行けばコチョコボカードも入手できる。

▲6つのチョコボの森で、6つの「親愛の証」を入手して聖域に行くとイベントもおこる。

IDと入手アイテムのランクの関係

レベル	数	A	B	C	D
7	1種類	25	25	25	25
6	3種類	5	35	30	30
5	8種類	4	10	46	40
4	9種類	3	10	37	50
3	9種類	2	10	28	60
2	90種類	1	5	24	70
1	880種類	0	5	15	80

ボケステでレアアイテムをゲット!!

ボケステで入手できるアイテムにはA～Dのランクがある。そして各ランクのアイテムをどれくらいの比率で入手できるかは、ボケステのID（シリアルナンバーの下3ケタ）によって決まる（※4）。IDのレベルは1～7まであって、最高のレベル7だとじつに25%の比率でAのアイテムが入手できる。ただしBランクでも、たいがいのレアアイテムは入手できるので、Bが入手できれば問題はない。

※1：万能薬改は、アレクサンダーの薬レベルアップを使えば、万能薬10で1個作れる。※2：第2階層で気圧を2消費して、第3階層の階段下のパネルを操作して予備気圧室で気圧を補充するのがポイント。※3：途中の石像から左目を抜く→頂上で左目をはめる。 ・キーコードをメモして、石像の両目を抜く→途中の石像に両目をはめる→煙突のケムリでキーコードを入力→下の扉が開きバトルへ ※4：発売日や "Ⅷ" にちなんだ数字、3ケタゾロ目や100の倍数、下2ケタゾロ目などが有力な数字。友だちが持っていたら対戦して入手してみよう。

DATAガイド 最終版

武器の改造に必要なアイテムリストや特殊技の修得ガイド、さらに全カードの入手方法に超貴重なGF能力薬の精製法など、重要データだけをピックアップして大公開！ 各項目ごとに活用法なども解説したので、ぜひ参考にしてほしい!!

武器

全キャラ対応！ すべての武器がコレで入手可能！

武器はショップで購入するのではなくジャンク屋で改造して強化！ というのはご存じの通り。ただ、いきなりジャンク屋を訪れても改造してはもらえない。武器を改造するには「月刊武器」という雑誌と、材料となるアイテムが必要なのだ。ここでは改造に必要な7冊の雑誌と36種類のアイテムを公開するぞ（エスタのショップで「顔なじみ」のアビリティがないと購入できない雑誌は●、普通に購入できる雑誌は○で表記したので要確認！）。

◆月刊武器を入手しよう

「月刊武器」は全7冊。それぞれ4キャラ分の改造方法が記載されているぞ。どの雑誌に誰の武器が載っているか、その雑誌はどこにあるのか？ というのをまとめたのが右と下の表。まずはこれを入手して改造に必要なアイテムを確認！ そして右端の表を見てアイテムを収集しよう。

※1

月刊武器	ス	リ	キ	ゼ	セ	ア
3月号	1	—	1	1	1	—
4月号	2	1	—	2	—	1
5月号	3	2	2	—	—	2
6月号	4	—	3	3	2	—
7月号	5	3	—	—	3	3
8月号	6	4	4	4	—	—
創刊号	7	5	—	—	4	4

月刊武器

月刊武器	入手方法	価格	エスタ
3月号	ドールの電波塔でボスのエルヴィオレが落とす	1000	○
4月号	バラム・ガーデンのスコールの部屋（SeeD）で拾う	1000	○
5月号	デリングシティの地下水路で拾う（※2）	1000	○
6月号	ミサイル基地でボスのBGH251F2が落とす	1000	○
7月号	バラム・ガーデンの訓練施設（DISC3以降）で拾う	1000	○
8月号	トラビア・ガーデンのガーゴイル像から南に5歩の場所で拾う	1000	○
創刊号	ラグナ編5のルナティックパンドラ研究所で拾う	50000	●

武器改造に必要なアイテム

名前	入手方法、入手できる主なモンスター
赤い牙	キマイラブレイン、メルトドラゴン
アダマンタイン	アダマンタイマイ
命の指輪	ゴーマニ、メズマライズ、グラナトゥム
エネルギー結晶体	エルノーイル、ルブルムドラゴン、ベヒーモス
オチューの触手	オチュー
カメのこうら	エサンスーシ、アダマンタイマイ
風切り羽	スラストエイビス、ワイルドフック
風車	アビスウォーム、スラストエイビス、GIM52A
火竜の牙	ルブルムドラゴン、メルトドラゴン
恐竜の骨	アルケオダイノス
クモの糸	ケダチク
コカトリスの羽	コカトリス
サカナのヒレ	フォカロル
ダイナモ石	インビンシブル、クリープス、ブリッツ
月の石	クアール、ガルキマセラ、エルノーイル
鉄球	GIM47N、ウェンディゴ
鉄パイプ	GIM47N、ウェンディゴ
闘気のかけら	ルブルムドラゴン、ドラゴンイゾルデ

名前	入手方法、入手できる主なモンスター
とがった爪	エサンスーシ、グランデアーロ、ワイルドフック
ネジ	ハウリザード、GIM47N
ノコギリの刃	ベルヘルメルヘル
呪いの爪	グランデアーロ、クリープス、トライフェイス
波動弾	エネルギー結晶体、高出力発生装置から精製
フォースの腕輪	オチュー、イデア（2）、ライフフォビドン
復活の指輪	ゴーマニ、クアール、グラナトゥム
ほうちょう	トンベリ
星々のかけら	鉄巨人、トライフェイス、ルブルムドラゴン
ボムのかけら	ボム
魔石	ボム、バイトバグ、ダブルハガー、バイセージ
魔石のかけら	バイトバグ、ブエル、ダブルハガー、ブリヌラ
味方殺しの剣	ライフフォビドン、ブリッツ
メズマライズの刃	メズマライズ
モルボルの触手	モルボル
竜のウロコ	グレンデル、SAM08G
竜の皮	ドラゴンイゾルデ、ヘッジヴァイパー
竜の牙	SAM08G、ドラゴンイゾルデ、グレンデル

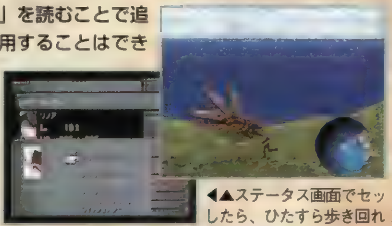
特殊技

修得が困難な特殊技データを完全公開！

特殊技の修得方法は、キャラによってまったく異なる。例えばスコールの特殊技のように武器を改造することで修得できるものもあれば、リノアの特殊技のようにアイテムを入手し、なおかつ条件を満たさないと使えないものもある。ここでは、特に修得が困難と思われるリノア、アーヴァイン、ゼル、キスティスの4キャラの特殊技をピックアップし、その修得方法を徹底解説していくぞ。条件を満たしてすべての特殊技を修得しちゃおう。

リノア ［コンバイン］

リノアの特殊技は「ペット通信」を読むことで追加される。ただ、読むだけでは使用することはできない！ ステータス画面に追加された新技にカーソルをセットし、リノアをパーティに入れて歩き回らなければならないのだ。ちなみに、ヴァリーについては※3を参照。



◀▲ステータス画面でセットしたら、ひたすら歩き回れ！

技名	効果	必要アイテム	入手方法	価格	エスタ
アンジェロラッシュ	敵1体にダメージ（反撃）	修得済み	—	—	—
アンジェロリカバー	味方1人を回復	ペット通信2号	森のフクロウアジト	1000	○
アンジェロリバース	味方1人の戦闘不能を回復	ペット通信4号	ティンバーのペットショップ	1000	—
アンジェロサーチ	地中からアイテムを掘り出す	ペット通信5号	エスタのショップ	1000	○
アンジェロキャノン	敵全体にダメージ	修得済み	—	—	—
アンジェロストライク	敵単体にダメージ	ペット通信1号	ティンバー行きの列車内	1000	○
インビジブルムーン	味方全体を無敵状態にする	ペット通信3号	ティンバーのペットショップ	1000	—
ウィッシュスター	敵全体にダメージ	ペット通信6号	エスタのショップ	1000	○

アーヴァイン ［ショット］

アーヴァインの場合、弾薬を入手することで新たな特殊技が使えるようになる。弾薬は全部で8種類あり、それぞれ効果やダメージが異なるぞ。弾薬はショップで購入できるほか、G.F.イフリートが覚えるメニューアビリティ「弾薬精製」で入手することもできる。最低でも各50個ずつは準備しておくのがいいだろう。

◀使用する弾を選び、R1ボタンを連打して発射するのだ。

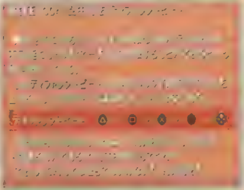
技名	効果	入手方法	価格	エスタ
通常弾	敵1体にダメージ	各地のショップ	20	○
散弾	敵全体にダメージ	各地のショップ	40	○
暗黒弾	敵1体にダメージ＋状態異常	エスタのショップ	300	○
火炎弾	敵全体に炎属性のダメージ	エスタのショップ	500	○
破壊弾	敵1体に通常弾の3倍のダメージ	エスタのショップ	800	●
速射弾	敵1体にダメージ	エスタのショップ	100	●
徹甲弾	敵1体にダメージ（防御力無視）	とがった爪、ほうちょうから精製	—	—
波動弾	敵1体にダメージ	エネルギー結晶体などを精製	—	—

※1）ス＝スコール、リ＝リノア、キ＝キスティス、ゼ＝ゼル、セ＝セルフィ、ア＝アーヴァインです。また、数字は何段階目の武器であるかを表しています。※2）リノア、スコール班のときのみ入手可能。※3）ヴァリーは攻撃魔法をランダムで使用するので、リノアに強力な攻撃魔法（オススメはメテオ）だけを持たせておけば確実に大ダメージを与えることができる。攻撃魔法以外の魔法は普通に持っていて問題ない。

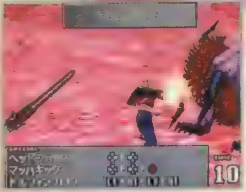
ゼル［デュエル］

ゼルの特殊技は「格闘王」という雑誌を読むことで追加されていく。覚えている技や、そのコマンドはステータス画面で確認することができるぞ。使用できる技は全10種類。表中の下から4段目までの技はフィニッシュブローで、これらのうち1つでも決めると、その時点で入力は終了となる。

▲フィニッシュブローの破壊力は絶大！ より良い決め方は下を参照だ。



◀ゼルの場合、雑誌を読むだけで技が修得できる。

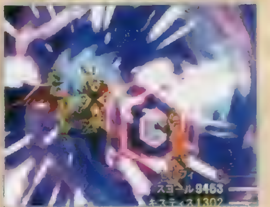


◀発動すると画面にコマンドが表示される。素早く入力するベシ！

技名	コマンド	必要アイテム	入手方法	価格	エスタ
ラッシュパンチ	□、×	修得済み	──	──	−
ヘッドショック	右、左	修得済み	──	──	−
かかと落し	上、下	修得済み	──	──	−
マッハキック	左、左、○	修得済み	──	──	−
ドルフィンブロウ	L1、R1、L1、R1	格闘王001	D地区収容所	1000	○
メテオストライク	下、○、上、○	格闘王002	雷神・風神とのバトル	1000	○
バーニングレイヴ	下、下、下、下、○	修得済み	──	──	−
メテオバレット	上、×、下、△、○	格闘王003	エスタのショップ	1000	○
ディファレントビート	△、□、×、○、上	格闘王004	エスタのショップ	1000	●
俺式ファイナルヘヴン	上、右、下、左、△	格闘王005	ルナティック・パンドラ	30000	●

キスティス［青魔法］

キスティスは、敵が落としたアイテムをメニュー画面で使うことで青魔法を修得していく。青魔法は全部で16種類。その効果は多種多様で、敵を攻撃するものから、状態異常を発生させるもの、さらに味方のHPを回復するものなども用意されているのだ。発動させた場合は、覚えている青魔法の中から自由に選んで使うことができる。上手に活用すれば戦いが有利に展開するので、各魔法の効果は必ず確認しておこう。



▲効果をしっかり理解し、モンスターに合わせて使っていくようにしよう。

技名	効果	必要アイテム	入手方法
メーザーアイ	敵1体にダメージ	修得済み	──
超振動	敵全体にダメージ	クモの糸	ケダチク
電撃	敵全体に雷属性のダメージ	サンゴのかけら	コカトリスなど
レベル？デス	一定レベルの敵にデス	呪いの爪	グランデアーロなど
デジョネーター	敵1体を消し去る	ブラックホール	ゲスパー、ウェンディゴ
アクアブレス	敵全体に水属性のダメージ	水の結晶	フォカロルなど
マイクロミサイル	敵1体に変則的ダメージ（※1）	ミサイル	GIM52Aなど
溶解液	敵1体にダメージ＋状態異常	謎の液体	ゲイラ
ガトリング砲	敵1体にダメージ	牙式連発銃	SAM08Gなど
ファイヤーブレス	敵全体に炎属性のダメージ	火竜の牙	ルブルムドラゴンなど
くさい息	敵全体に状態異常	モルボルの触手	モルボル
ホワイトウインド	味方全体のHPを一定値回復	風のささやき	アダマンタイマイ
ホーミングレーザー	敵1体にダメージ	レーザーキャノン	ベルヘルメルヘルなど
マイティガード	味方全体に防御効果	バリアシステム	ベヒーモス
レイ・ボム	敵全体にダメージ	高出力発生装置	ブリッツ
ショックウェーブパルサー	敵全体に大ダメージ	ダークマター	ポケステのみ入手可能

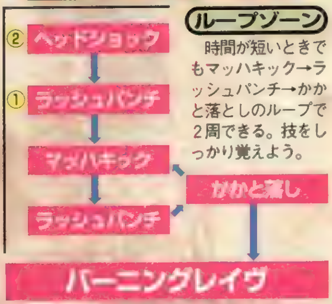
ゼル「デュエル」をピックアップ!! 決めろ！俺式のフィニッシュブロー!!

ゼルが覚える攻撃の中でも特に破壊力が大きいのが、下に紹介したフィニッシュブローと呼ばれる4つだ。これらの攻撃は、特定の攻撃を入れてからでないと繰り出せず、しかも決まると時間が余っていても終了！ という特徴を持っているため使い方が難しい。とはいえうまく攻撃をループさせれば、1度の発動で与えられるダメージをアップすることができるのだ。ここではその方法を詳しく解説していこう。（下の表の①は制限時間が6秒、4秒のときの開始地点、②は12秒、9秒のときの開始地点）。

ループでダメージアップ!!

◀時間が少ないときはフィニッシュを狙い、余裕があるときは攻撃をループだ！

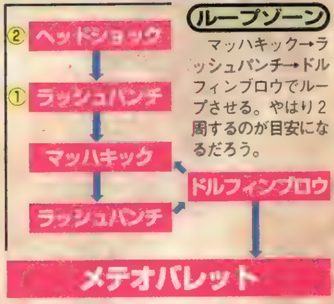
バーニングレイヴ



時間が短いときでもマッハキック→ラッシュパンチ→かかと落しのループで2周できる。技をしっかり覚えよう。

かかと落し→バーニングレイヴとつなぐことができるぞ。バーニングレイヴは、コマンド自体は簡単だけど、入力は意外とシビア。下に入れたつもりが、ナナメ下に入ることもあるので注意。

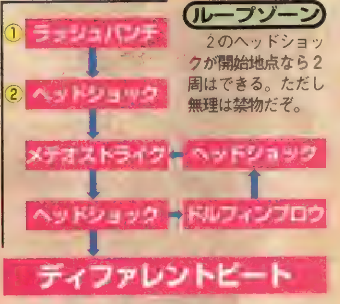
メテオバレット



マッハキック→ラッシュパンチ→ドルフィンブロウでループさせる。やはり2周するのが目安になるだろう。

ドルフィンブロウ→メテオバレットと移行できる。ちょっと複雑なコマンドだが、覚えてしまえば入力自体はラクチン。ループ地点で2周後に決めれば、かなりのダメージが与えられるハズだ。

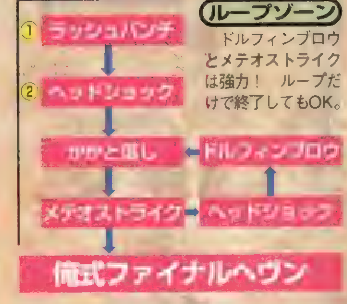
ディファレントビート



2のヘッドショックが開始地点なら2周はできる。ただし無理は禁物だぞ。

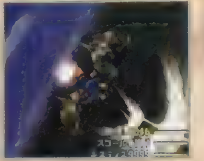
ヘッドショック→ディファレントビートとつなげられる。ディファレントビートは大ダメージが期待できる攻撃なので、時間の短いときは無理してループせず、最短コンボで狙っても……。

俺式ファイナルヘヴン



ドルフィンブロウとメテオストライクは強力！ ループだけで終了してもOK。

メテオストライク→俺式ファイナルヘヴンにつながる。見た目はハデだが、ダメージは少な目。開始時間を考えて、攻撃を選択していくこと。途中で迷ったらスタートボタンを押してポーズだ！



※1）残りHPの○%のダメージを与える。○は50、75、87.5、93.75の4パターンあり、ピンチの度合いによってどれになるか決定する（ピンチのときほど大ダメージを与えられる）。

アイテム精製

G.F.能力アイテムを作って戦力アップ！

ここでは、G.F.に新たなアビリティを覚えさせるG.F.能力アイテムの精製リスト（エデンがAP30で修得できる）を公開するぞ。下の表を参考にお目当てのアイテムをどんどん作れば戦力が格段にアップすること間違いなし！　まずは、G.F.の能力を確認し、どのアビリティを修得させるかをよく考えること。それから表を見て、精製に必要なアイテムやその入手法などをチェックしよう。

■G.F.能力アイテム精製リスト

	アビリティ名	G.F.能力アイテム	精製に必要なアイテム	主な入手法
ジャンクションアビリティ	HPJ	HPの書	HPアップ×2	D地区収容所・カードゲーム商品
	力J	力の書	パワーアップ×2	雷神１回目、２回目
	体力J	体力の書	ガードアップ×2	支援兵器Ｌ型（盗）
	魔力J	魔力の書	マジックアップ×2	サグト・ヒサーリ（盗）
	精神J	精神の書	マインドアップ×2	ソルト・ヒサーリ（盗）
	早さJ	早さの書	スピードアップ×2	バラム・チビ暴れん坊イベント
	運J	運の書	ラックアップ×2	D地区収容所・カードゲーム商品
	回避J	エイジスの守り	バリアシステム×50	ベヒーモス
	属性攻撃J	エレメントアタック	ソウルオブサマサ×20	ポケステなど
	属性防御J×4	エレメントガード	ダイヤアーマー×5	ポケステなど
	ST攻撃J	ステータスアタック	ロイヤルクラウン×20	トンベリキング
	ST防御J×4	ステータスガード	リボン×1	ポケステ専用
	アビリティ×4	ロゼッタ石	賢者の石×1	ポケステなど
コマンドアビリティ	まほう	魔法の書	——	ティンバーショップ
	G.F.	G.F.の書	——	ティンバーショップ
	ドロー	ドローの書	——	ティンバーショップ
	アイテム	アイテムの書	——	ティンバーショップ
	カード	勝負師の魂	——	ポケステなど
	かいふく	いやしの指輪	風のささやき×100	アダマンタイマイ
	そせい	フェニックスの魂	フェニックスの羽×100	ポケステなど
	ちりょう	救急セット	竜の牙×100	ドラゴンイゾルデなど
	じばく	ボムの魂	ボムのかけら×100	ボム
	たべる	食欲魔神のナベ	——	ポケステなど
	コモーグリ	モグのお守り	——	ポケステ専用
GFアビリティ	召喚魔法+10%	鉄パイプ	——	ウェンディゴなど
	召喚魔法+20%	星々のかけら	——	鉄巨人など
	召喚魔法+30%	エネルギー結晶体	——	エルノーイルなど
	召喚魔法+40%	ソウルオブサマサ	エネルギー結晶体×50	エルノーイルなど
	GFHP+10%	ヒーリングメイル	——	ゴージュシールなど
	GFHP+20%	シルバーメイル	——	ゴージュシール
	GFHP+30%	ゴールドアーマー	シルバーメイル×5	ゴージュシール
	GFHP+40%	ダイヤアーマー	ゴールドアーマー×5	ポケステ専用
キャラアビリティ	HP+20%	復活の指輪	——	クアール（盗）など
	HP+40%	巨人の指輪	HPの書×10	エスタショップなど
	HP+80%	ガイアの指輪	巨人の指輪×10	ベヒーモス
	力+20%	ちからだすき	——	ウェンディゴ
	力+40%	パワーリスト	力の書×10	エスタショップなど
	力+60%	ハイパーリスト	パワーリスト×10	グレンデル(盗)
	体力+20%	カメのこうら	——	エサンスーシなど
	体力+40%	オリハルコン	体力の書×10	エスタショップなど
	体力+60%	アダマンタイン	オリハルコン×10	アダマンタイマイなど
	精神+20%	ルーンの腕輪	——	ドロマニなど
	精神+40%	フォースの腕輪	魔力の書×10	エスタショップなど
	精神+60%	魔神の腕輪	フォースの腕輪×10	ライフフォビトンなど
	魔力+20%	サークレット	——	ブエル(盗)
	魔力+40%	ヒュブノクラウン	精神の書×10	エスタショップなど
	魔力+60%	ロイヤルクラウン	ヒュブノクラウン×10	モルボル
	早さ+20%	ジェットエンジン	早さの書×10	ケルベロス（盗）
	早さ+40%	ロケットエンジン	ジェットエンジン×10	サボテンダー
	オートプロテス	鉄のカーテン	アダマンタイン×20	アダマンタイマイ
	オートシェル	月のカーテン	モルボルの触手×100	モルボル
	オートリフレク	光のカーテン	竜の皮×100	ヘッジヴァイパーなど
	オートヘイスト	加速装置	ダッシュシューズ×100	バイセージなど
	カウンター	モンクの心得	光のカーテン×2	ポケステなど
	かばう	ナイトの心得	聖戦の薬×5	サイファー３・４回目
	くすりのちしき	医術の心得	エリクサー×10	エスタショップ（要顔なじみ）
	ダメージがえし	100本針	サボテンのトゲ×100	サボテンダー
	トリプル消費1	スリースターズ	——	アルテマウェポン（盗）
	リボン	リボン	——	ポケステ専用

魔法精製

全魔法の精製方法を公開するぞ

下の表は全魔法の精製リスト。これを見れば序盤でも強力な魔法を手に入れることができるぞ。精製に必要なアイテムとそれを落とすモンスターを覚えよう。

	魔法名	個数	必要アイテム	落とすモンスター
生命魔法精製（セイレーン）	ケアル	5	魔石のかけら	バイトバグなど
	ケアルラ	5	魔石	ケダチクなど
		20	いやしの水	メズマライズなど
	ケアルガ	5	魔導石	ゲイラなど
		10	テント	エスタ兵など
		20	コテージ	エリート兵など
		20	ヒーリングメイル	ゴージュシールなど
		50	風のささやき	アダマンタイマイ
		100	いやしの指輪	——
	リジェネ	20	メズマライズの刃	メズマライズ
	レイズ	20	命の指輪	ゴーマニなど
	アレイズ	20	復活の指輪	クアール（盗）など
		100	フェニックスの魂	——
	ゾンビー	2	聖水	——
		20	ゾンビパウダー	ブラッドソウルなど
	デス	1	デスストーン	プロパゲーター
		10	ノコギリの刃	ベルヘルメルヘル
		20	死者の魂	ライフフォビドンなど
		30	ほうちょう	トンベリ
	ホーリー	1	ホーリーストーン	プロパゲーター
		20	月の石	エルノーイルなど
サポート魔法精製（リヴァイアサン）	エスナ	5	万能薬	バラ・トルバーなど
		5	魔石のかけら	バイトバグなど
		20	竜の牙	ドラゴンイゾルデなど
		100	救急セット	——
	デスペル	5	魔石	ケダチクなど
		20	魔導石	ゲイラなど
		20	ノコギリの刃	ベルヘルメルヘル

	魔法名	個数	必要アイテム	落とすモンスター
サポート魔法精製（リヴァイアサン）	プロテス	1	プロテスストーン	プロパゲーター
		30	カメのこうら	エサンスーシなど
		60	巨人の指輪	ベヒーモス
		100	鉄のカーテン	——
	シェル	1	シェルストーン	プロパゲーター
		40	ルーンの腕輪	ドロマニなど
		40	バリアシステム	ベヒーモス
		100	月のカーテン	——
	リフレク	20	竜の皮	ヘッジヴァイパーなど
		100	光のカーテン	——
	ドレイン	20	吸血の牙	レッドマウスなど
	オーラ	1	オーラストーン	プロパゲーター
		5	闘気のかけら	ドラゴンイゾルデなど
炎魔法精製（イフリート）	ファイア	5	魔石のかけら	バイトバグなど
	ファイラ	5	魔石	ケダチクなど
		20	ボムのかけら	ボム
	ファイガ	5	魔導石	ゲイラなど
		20	赤い牙	キマイラブレインなど
		100	フェニックスの羽	——
		100	フェニックスの魂	——
		100	ボムの魂	ボム（盗）
	フレア	1	フレアストーン	プロパゲーター
		20	火竜の牙	ルブルムドラゴンなど
冷気魔法精製（シヴァ）	ブリザド	5	魔石のかけら	バイトバグなど
	ブリザラ	5	魔石	ケダチクなど
		20	南極の風	グヘイスアイ
	ブリザガ	5	魔導石	ゲイラなど
		20	北極の風	グヘイスアイなど
	ウォータ	20	サカナのヒレ	フォカロルなど
		50	水の結晶	フォカロルなど
雷魔法精製（ケツァクウァトル）	サンダー	5	魔石のかけら	バイトバグなど
	サンダラ	5	魔石	ケダチクなど
		20	サンゴのかけら	クリープスなど
	サンダガ	5	魔導石	ゲイラなど
		20	ダイナモ石	コカトリスなど
	エアロ	20	風切り羽	スラストエイビスなど
	トルネド	20	風車	スラストエイビスなど

	魔法名	個数	必要アイテム	落とすモンスター
時空魔法精製（ディアボロス）	スロウ	5	魔石のかけら	バイトバグなど
		20	クモの糸	ケダチク
	ヘイスト	5	魔石	ケダチクなど
		20	ダッシュシューズ	バイセージなど
		100	エイジスの守り	UFO？
		100	加速装置	コヨコヨ
	ストップ	5	魔導石	ゲイラなど
	クエイク	20	恐竜の骨	アルケオダイノス
	グラビデ	15	鉄球	ウェンディゴなど
		30	ブラックホール	ゲスパーなど
	ダブル	20	竜のウロコ	グレンデルなど
	トリプル	50	ロケットエンジン	——
		60	ソウルオブサマサ	——
		100	スリースターズ	アルテマウェポン(盗)
ST魔法精製（ディアボロス）	スリプル	20	眠り粉	フンゴオンゴなど
	サイレス	2	山彦草	——
		5	魔石のかけら	バイトバグなど
		20	沈黙の粉	グラット
	ブライン	1	目薬	——
		30	オチューの触手	オチュー
	コンフュ	20	味方殺しの剣	ブリッツなど
	バーサク	5	魔石	ケダチクなど
		20	鉄パイプ	ウェンディゴなど
	バイオ	1	毒消し	——
		5	魔導石	ゲイラなど
		20	毒の牙	ヘッジヴァイパー
		40	モルボルの触手	モルボル
	ペイン	10	呪いの爪	ライフフォビドンなど
	メルトン	10	謎の液体	ゲイラ
	ブレイク	3	金の針	——
		20	コカトリスの羽	コカトリス
禁断魔法精製（バハムート）	メテオ	1	メテオストーン	プロパゲーター
		5	星々のかけら	鉄巨人など
	アルテマ	1	波動弾×5	——
		1	アルテマストーン	プロパゲーター
		3	エネルギー結晶体	エルノーイルなど
		100	ダークマター	——

表の見方：アイテム精製の表の項目は左から、アビリティの種類→アビリティ名→それをG.F.に覚えさせるG.F.能力アイテム→G.F.能力アイテムを精製するのに必要なアイテム→その材料の入手方法（精製できない場合は、G.F.能力アイテムの入手法）　魔法精製の表は左から、魔法精製アビリティ（修得するG.F.）→魔法名→作れる魔法の数→魔法を作るのに必要なアイテム→アイテムを落とすモンスター

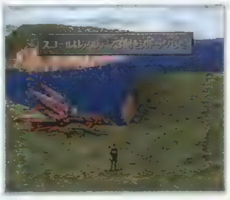
上級魔法を効率よく集める方法を伝授!!

ジャンクションに大きな効果を発揮する上級魔法を集めて、パワーアップ!!

CHECK POINT 1 地獄と天国に一番近い島を往復して上級魔法を集めよう

ワールドマップ上にある「地獄に一番近い島」と「天国に一番近い島」には、アルテマやオーラなどの上級魔法をドローできるドローポイントが数多く存在する。また、それらのドローポイントは復活するまでの時間が短く、2つの島を何度も往復すれば簡単に上級魔法が手に入るぞ。ただし、島に出現する敵はすべてレベル100なので、必ず「エンカウントなし」のアビリティを付けておくこと。

▲ドローポイントは画面上で見えないので、◎ボタンを連打しながら島中を調べて回ろう。

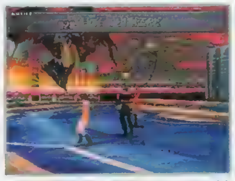


▶1つのドローポイントでドローできる数は平均3個。時間はかかるが確実に上級魔法が手に入る。

CHECK POINT 2 エスタ市街にいるエルノーイルの有効活用

宇宙から帰還後、エスタ市街の一角(写真を参考)に1体のモンスターがいる。話しかけるとエルノーイルとの戦闘に突入し、敵のレベルが30以上なら"倒す"と100%「エネルギー結晶体」を、"ぶんどる"とレベルに関係なく100%「月の石」を盗めるぞ。「エネルギー結晶体」からはアルテマ、「月の石」からはホーリーを精製できるから超便利だ。また、エルノーイルは"カード"にもなり、10枚集めれば"カード変化"で「エネルギー結晶体」になる。"ぶんどる"→"カード変化"で一石二鳥も狙えるので、どんどん利用しよう。

▲この位置で話しかける。画面を切り替えれば何度でも出現する。



▲月の石は特に簡単。レベルが高ければ、入手個数もアップする。

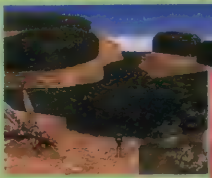
効果の高い魔法ベスト3

パラメータ	MAX数値	1位	2位	3位
HP	9999	アルテマ	アレイズ	メテオ
力	255	アルテマ	メテオ	トリプル
体力	255	アルテマ	アレイズ	メルトン
魔力	255	アルテマ	トリプル	ペイン
精神	255	アルテマ	アレイズ	リフレク
早さ	255	トリプル	アルテマ	ヘイスト
回避	100	アルテマ	トリプル	トルネド
命中	255	トリプル	アルテマ	オーラ
運	255	アルテマ	オーラ	ペイン

上の表にある魔法は各キャラに必ず100個ずつ持たせ、どのパラメータを重視するかによってバランス良く装備させよう。また、属攻や属防、ST攻やST防には全部のパラメータが上昇するような魔法が◎。敵の特性も考慮して、戦闘を有利に展開できるような装備を心がけてほしい。

ペイン 呪いの爪から精製しよう

ペインを集めるなら呪いの爪から精製する方法が一番お手軽。このアイテムを落とすモンスターの中では、ライフフォビドンが狙い目と言えるだろう。名もなき王の墓など、序盤の内から登場するので、早めに集めておくと先の展開がぐっと楽になるぞ。



▲エスタのグランディディエリの森周辺にも頻繁に出現するので覚えておくといい。

▼アンデッドなので、ケアルやレイズなどの生命魔法が効果的。どんどん倒そう。

トリプル 上クラス魔法精製で大量生産!

トリプルは「上クラス魔法精製」を利用して、ダブルから精製するのがもっとも効率の良い方法。ダブルはエルノーイルからドローでき、10個でトリプル1個を精製できる。戦闘ごとに300個ずつ集めれば、時間はかかるが人数分を用意することができるはずだ。

◀上クラス魔法精製はアレクサンダーの初期アビリティ。必ず修得させておくこと。

▶レベルが低くてもペインなどのST魔法を使えば苦戦することはないはず。

ホーリー エルノーイルから"月の石"を盗め

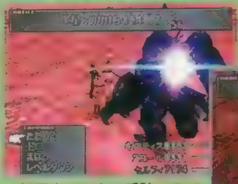
ホーリーはドローできる敵が少なく、集めるのはひと苦労。だが、生命魔法精製を利用すれば、短時間で大量に精製できるぞ。その方法も実に単純で、エルノーイルから「月の石」を盗むだけ。「月の石」1個でホーリー20個を精製できるので、かなりお手軽なのだ。

▲生命魔法精製はセイレーンが修得する。必要APも少ないので、早めに修得させよう。

▼レベルが高ければ1回の行動で「月の石」を最大4個盗むことができる。

メテオ 「星々のかけら」から地道に精製

メテオは「星々のかけら」から精製することが可能。鉄巨人をから、"ぶんどる"で100%入手できるぞ。鉄巨人は宇宙から帰還後、エスタ地方に出現するようになるので、地道に集めよう。無理せずに地獄と天国に一番近い島を往復して集めるのも1つの手だぞ。



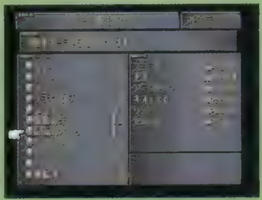
▲鉄巨人はかなり手強いので、倒すよりもアイテムをぶんどって逃げるのが得策

▼地道に集めるのが面倒な人はルブルムドラゴンからドローするという手段もある。

オーラ 「闘気のかけら」を集めまくれ!

オーラをドローできる敵は、DISC3の終盤で戦うことになるサイファーのみ。それ以前に集めるには「闘気のかけら」から精製するしか集める方法がないのだ。闘気のかけらは、ドラゴンイゾルデから確実に"ぶんどる"ことができる。この敵は、地獄に一番近い島やトラビア・ビッケ雪原などに出現するので、必要個数のオーラを揃えるまではそこでがんばろう。

◀ドラゴンイゾルデは直接攻撃が主体なのでブラインが有効。集中攻撃で一気に倒そう。

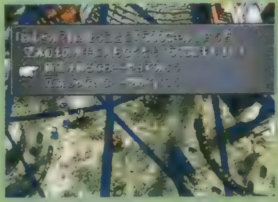


▶闘気のかけら1個でオーラを5個精製できる。3人分用意するには60個も必要。

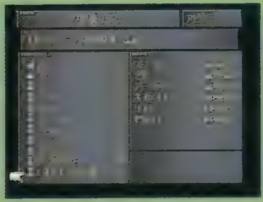
▶ビッケ雪原の森の中が出現確率が高い。準備が整ったらさっそく行動開始だ。

アルテマ エネルギー結晶体かドローか?

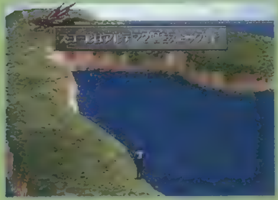
もし、ボケステでコチョコボが「ダークマター」を拾ってきていたら、禁断魔法精製でアルテマ100個に替えられるので、それが一番手っ取り速い。それ以外では、「エネルギー結晶体」から3個ずつ地道に精製するのがベスト。シュミ族の村や地獄、天国に一番近い島のドローポイントをグルグル回って、拾いまくるというのも手だ。



◀シュミ族の村のドローポイントは、復活が早いので、金さえあれば意外に効率がいい。



▶エネルギー結晶体はエルノーイルから入手しよう。



◀地獄、天国のドローポイントは、どこでドローできるか位置を覚えておこう。

FINAL FANTASY VIII

モンスター

これが最終版!!モンスターから入手できる魔法&アイテムデータ

『ＦＦⅧ』に登場するザコモンスター64体、ボスモンスター（G.F.を含む）43体からドローできる魔法、そして入手できるアイテムを一挙に大公開！　入手できるアイテムに関しては、戦闘後に落とすアイテムと、戦闘中に「ぶんどる」のコマンドを使うことで手に入るアイテムに分けて掲載していくぞ。これを参考にすれば、魔法はもちろん、武器改造に必要なアイテムもバッチリ集められるハズ。ぜひキミのプレイに役立ててほしい！

◆「ぶんどる」だと入手できるアイテムが違う！

敵の持つアイテムは「戦闘後、落としたものを回収」と「戦闘中にぶんどる」の２つの方法で入手できる。大部分の敵は２つの方法で手に入るアイテムが異なるぞ。ただ戦闘で「ぶんどる」が成功すると、その敵はアイテムを落とさない。覚えておこう。

▼「ぶんどる」が成功すると、アイテムを落とさなくなる。手に入るアイテムは１種類

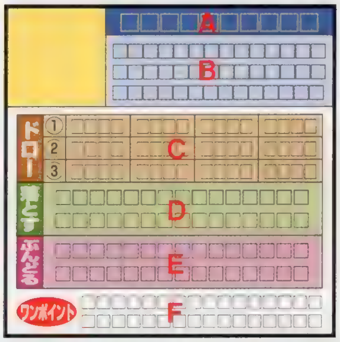
▲「落とす」アイテムを狙うなら「ぶんどる」を実行しないで戦闘に勝利しよう。

◆「レアアイテム」をセットしよう

貴重なアイテムを入手するにはパーティアビリティ「レアアイテム」は欠かせないが、敵のレベルによって持っているアイテムが変わるので「レベルアップ」「レベルダウン」と併用していこう。

データの見方

Ａは名前、Ｂは主な出現場所、Ｃはドローできる魔法（①はパーティレベルの平均値が１～19、②は20～29、③は30～100）、Ｄは戦闘後に落とすアイテム、Ｅは戦闘中にぶんどることができるアイテム（Ｄ、Ｅの内容はドローできる魔法と同様、パーティレベルの平均値によって３段階に変化する）、Ｆはドローできる魔法、入手できるアイテムなどに関するワンポイントアドバイスとなっている。しっかりチェックしよう。



MONSTER DATA [あ～わ] 64体

ウェンディゴ

ガルバディアＤ地区収容所、デリングシティ周辺の荒れ地、オーベール湖周辺の森など

ドロー①	バーサク			
ドロー②	バーサク	プロテス		
ドロー③	バーサク	プロテス		
落とす	鉄球、鉄パイプ、ちからだすき、ブラックホール			
ぶんどる	鉄パイプ、ちからだすき			

ワンポイント　「鉄パイプ」は、ぶんどるほうが入手確率が高い。必ずゲットしよう。

エリート兵

ドール電波塔、ティンバー市街、ガルバディアＤ地区収容所、ミサイル基地など

ドロー①	ファイア	サンダー	ブリザド	ライブラ
ドロー②	ファイラ	サンダラ	ブリザラ	ライブラ
ドロー③	ファイガ	サンダガ	ブリザガ	デスペル
落とす	ポーション、フェニックスの尾、コテージ、散弾、ハイポーション			
ぶんどる	テント、コテージ			

ワンポイント　魔法が不足しているならドロー！十分なら手早く倒してしまおう。

エサンスーシ

名もなき王の墓

ドロー①	プロテス			
ドロー②	プロテス	シェル		
ドロー③	プロテス	シェル	クエイク	
落とす	魔石のかけら、魔石、とがった爪、カメのこうら			
ぶんどる	カメのこうら			

ワンポイント　コイツからぶんどれば、100%「カメのこうら」が手に入るぞ。

エルノーイル

「月の涙」後のエスタ市街（話しかけると戦闘になる）、ルナティック・パンドラなど

ドロー①	ペイン	ダブル		
ドロー②	ペイン	ダブル		
ドロー③	ペイン	ダブル	ホーリー	
落とす	魔導石、月の石、エネルギー結晶体			
ぶんどる	月の石			

ワンポイント　「エネルギー結晶体」は「レベルアップ」を使うと入手確率アップ。

アダマンタイマイ

ドール周辺の海岸など

ドロー①	ブリザド			
ドロー②	ブリザラ	シェル	プロテス	
ドロー③	ブリザガ	シェル	プロテス	リフレク
落とす	カメのこうら、オリハルコン、アダマンタイン、風のささやき			
ぶんどる	オリハルコン、風のささやき			

ワンポイント　「アダマンタイン」は「レベルアップ」を使うと入手確率アップ。

アルケオダイノス

バラム・ガーデン訓練施設、バラム周辺の森、地獄に一番近い島など

ドロー①	ファイア	サンダー		
ドロー②	ファイラ	サンダラ		
ドロー③	ファイガ	サンダガ	クエイク	
落とす	恐竜の骨、魔石のかけら、竜の牙、星々のかけら、魔石			
ぶんどる	恐竜の骨			

ワンポイント　かなりの強敵。「ぶんどる」で「恐竜の骨」を入手したら逃げよう。

エスタ兵（人）

ラグナ編２の発掘現場、ラグナ編５のルナティックパンドラ研究所など

ドロー①	ファイア	サンダー	ブリザド	ケアル
ドロー②	ファイラ	サンダラ	ブリザラ	ケアルラ
ドロー③	ファイガ	サンダガ	ブリザガ	ケアルガ
落とす	ポーション、ハイポーション、フェニックスの尾			
ぶんどる	ポーション、ハイポーション			

ワンポイント　炎、雷、冷気の魔法が揃えられるので不足していたらドローしておこう。

オチュー

トラビア・ガーデン周辺の森、オーベール湖周辺の森、天国に一番近い島など

ドロー①	サイレス	ブライン		
ドロー②	サイレス	ブライン	コンフュ	
ドロー③	サイレス	ブライン	コンフュ	ペイン
落とす	魔石、魔導石、オチューの触手、フォースの腕輪			
ぶんどる	オチューの触手			

ワンポイント　「フォースの腕輪」は「レアアイテム」＋「レベルアップ」で狙うこと。

アビスウォーム

ガルバディア・ディンゴー砂漠、エスタ・カシュクバール砂漠など

ドロー①	エアロ			
ドロー②	エアロ			
ドロー③	エアロ	トルネド	クエイク	
落とす	魔石のかけら、魔石、魔導石、風車			
ぶんどる	魔石、風車			

ワンポイント　「エアロ」は風属性の貴重な魔法なので、早めに入手しておきたい。

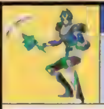
インビンシブル

ラグナ編２の発掘現場、ラグナ編５のルナティックパンドラ研究所

ドロー①	デスペル			
ドロー②	デスペル	ストップ		
ドロー③	デスペル	ストップ	メルトン	
落とす	魔石のかけら、魔石、魔導石、レーザーキャノン			
ぶんどる	ダイナモ石、レーザーキャノン			

ワンポイント　ラグナ編だけに出現するモンスター。「レーザーキャノン」を入手しよう。

エスタ兵（ターミネーター）

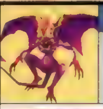


ラグナ編２の発掘現場、ラグナ編５のルナティックパンドラ研究所など

ドロー①	ファイア	サンダー	ブリザド	
ドロー②	ファイラ	サンダラ	ブリザラ	
ドロー③	ファイガ	サンダガ	ブリザガ	
落とす	ポーション、フェニックスの尾、コテージ、テント、ハイポーション			
ぶんどる	フェニックスの尾			

ワンポイント　人間のエスタ兵と同様、魔法が不足していたら揃えておこう。

ガルキマセラ



「月の涙」後のエスタ市街、ルナティックパンドラなど

ドロー①	ブライン	サイレス	コンフュ	ブレイク
ドロー②	ブライン	サイレス	コンフュ	ブレイク
ドロー③	ブライン	サイレス	コンフュ	ブレイク
落とす	死者の魂、月の石、呪いの爪			
ぶんどる	毒の粉			

ワンポイント　「ぶんどる」より落とすアイテムのほうが貴重な品が多いぞ！

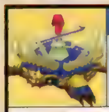
ガルバディア兵

ドール電波塔、ティンバー市街など

ドロー①	ファイア	サンダー	ブリザド	ケアル
ドロー②	ファイラ	サンダラ	ブリザラ	ケアルラ
ドロー③	ファイガ	サンダガ	ブリザガ	ケアルガ
落とす	ポーション、通常弾、フェニックスの尾			
ぶんどる	ポーション、ハイポーション、フェニックスの尾			

ワンポイント　不足している魔法をドローしておくだけでいいだろう。

グラナトゥム



「月の涙」後のエスタ市街、ルナティック・パンドラなど

ドロー①	ケアル	エスナ	デスペル	
ドロー②	ケアルラ	エスナ	デスペル	
ドロー③	ケアルラ	エスナ	デスペル	
落とす	魔導石、命の指輪、復活の指輪、ヒーリングメイル			
ぶんどる	魔導石			

ワンポイント　「ぶんどる」はやめて、戦闘後に落とすアイテムを狙っていこう。

ゲイラ

トラビア・ガーデン周辺など

ドロー①	スリプル	サンダー		
ドロー②	スリプル	サンダラ		
ドロー③	スリプル	サンダガ	メルトン	
落とす	謎の液体、魔石のかけら、魔石、魔導石			
ぶんどる	謎の液体			

ワンポイント　「謎の液体」を入手するときはぶんどろう。100%手に入るぞ。

ゴーマニ

ティンバー・シェナンドー丘陵、ウィンヒル周辺、大塩湖など

ドロー①	ブライン	ドレイン		
ドロー②	ブライン	ドレイン	スロウ	
ドロー③	バイオ	グラビデ	クエイク	リジェネ
落とす	魔石のかけら、魔石、魔導石、命の指輪、復活の指輪			
ぶんどる	命の指輪			

ワンポイント　強力な魔法を多用してくる。魔法は「サイレス」を使ってからドローせよ。

キマイラブレイン

エスタ・カシュクバール砂漠など

ドロー①	ウォータ	サンダー	エスナ	
ドロー②	ウォータ	バイオ	サンダラ	エスナ
ドロー③	ウォータ	バイオ	サンダガ	エスナ
落とす	水の結晶、赤い牙、星々のかけら、復活の指輪			
ぶんどる	赤い牙			

ワンポイント　出現率が低いので砂漠を徹底的に歩き回ること。「レアアイテム」は必須。

グランデアーロ

デリングシティ地下水路、イデアの家の東（セントラ・ロレスターン平原） など

ドロー①	ウォータ	エスナ		
ドロー②	ウォータ	エスナ		
ドロー③	ウォータ	エスナ	レイズ	
落とす	水の結晶、とがった爪、呪いの爪			
ぶんどる	とがった爪			

ワンポイント　「とがった爪」は、コイツからぶんどるのがベストだ。

ゲスパー

ラグナ編2の発掘現場、ラグナ編5のルナティックパンドラ研究所など

ドロー①	シェル	プロテス		
ドロー②	シェル	プロテス	レビテト	
ドロー③	シェル	プロテス	コンフュ	レビテト
落とす	魔石のかけら、ブラックホール、魔導石、万能薬			
ぶんどる	ブラックホール			

ワンポイント　「ブラックホール」は、青魔法の「デジョネーター」を修得するのに必要。

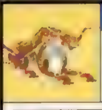
コマンド兵

ミサイル基地

ドロー①	ブリザド	サイレス	コンフュ	
ドロー②	ブリザラ	サイレス	コンフュ	
ドロー③	ブリザガ	サイレス	コンフュ	
落とす	ポーション、フェニックスの尾、通常弾			
ぶんどる	ハイポーション			

ワンポイント　コマンドリーダーと一緒に出現した場合「落とす」はどちらかのアイテム。

クアール



「月の涙」後のエスタ市街、ルナティック・パンドラなど

ドロー①	デス	グラビデ	レイズ	
ドロー②	デス	グラビデ	レイズ	
ドロー③	デス	グラビデ	レイズ	
落とす	魔導石、月の石、命の指輪、復活の指輪			
ぶんどる	復活の指輪			

ワンポイント　「サイレス」は効かない。アイテムを入手するときは素早く行動せよ！

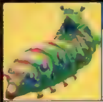
クリープス

デリングシティ地下水路、ガルバディア・ガーデン（交戦中） など

ドロー①	サンダー	レイズ		
ドロー②	サンダラ	レイズ		
ドロー③	サンダガ	デス	レイズ	
落とす	魔石のかけら、サンゴのかけら、呪いの爪、ダイナモ石			
ぶんどる	サンゴのかけら			

ワンポイント　「レイズ」の魔法は必要不可欠。地下水路の時点で100個ドローだ。

ケダチク



バラム周辺、ラグナ編3ウィンヒルの村など

ドロー①	サンダー	ケアル		
ドロー②	サンダラ	ケアルラ	スロウ	
ドロー③	サンダガ	ケアルガ	スロウ	ストップ
落とす	クモの糸、魔石のかけら、魔石、魔導石			
ぶんどる	クモの糸			

ワンポイント　序盤で「サンダー」の魔法を入手するのに最適。「クモの糸」もゲットせよ。

コマンドリーダー

ミサイル基地

ドロー①	サンダー	コンフュ	スロウ	リフレク
ドロー②	サンダラ	コンフュ	スロウ	リフレク
ドロー③	サンダガ	コンフュ	スロウ	リフレク
落とす	ポーション、フェニックスの尾、散弾、コテージ、ハイポーション			
ぶんどる	テント、コテージ			

ワンポイント　コマンド兵と一緒に出現した場合、「落とす」はどちらかのアイテム。

グヘイスアイ

バラム周辺、バラム・ガーデン内（内紛中）、エスタ周辺など

ドロー①	ブリザド	ケアル	ライブラ	
ドロー②	ブリザラ	ケアルラ	ライブラ	
ドロー③	ブリザラ	ケアルラ	ライブラ	
落とす	魔石のかけら、吸血の牙、北極の風、南極の風			
ぶんどる	北極の風、南極の風、吸血の牙			

ワンポイント　序盤はコイツを使ってケアルの魔法を100個ゲットだ。

グレンデル

地獄に一番近い島、海洋探査人工島など

ドロー①	ファイア	ブリザド	ダブル	
ドロー②	ファイラ	ブリザラ	ダブル	
ドロー③	ファイガ	ブリザガ	ダブル	
落とす	竜の牙、竜のウロコ、闘気のかけら、竜の皮			
ぶんどる	竜のウロコ、パワーリスト			

ワンポイント　「パワーリスト」は「レベルアップ」「レアアイテム」で入手確率アップ。

ゴージュシール

トラビア・ガーデン周辺など

ドロー①	ブリザド	バーサク		
ドロー②	ブリザド	ブリザラ	バーサク	
ドロー③	ブリザド	ブリザラ	ブリザガ	バーサク
落とす	北極の風、ヒーリングメイル、シルバーメイル			
ぶんどる	ヒーリングメイル			

ワンポイント　冷気系の魔法はバッチリ揃う。不足していたら集めておこう。

サボテンダー

エスタ・カシュクバール砂漠、エスタ・サボテンダーアイランド

ドロー①	ヘイスト			
ドロー②	ヘイスト			
ドロー③	ヘイスト			
落とす	サボテンのトゲ、ダッシュシューズ、ジェットエンジン			
ぶんどる	サボテンのトゲ			

ワンポイント　「ダッシュシューズ」は「レアアイテム」をセットして落とすのを待て！

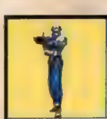
グラット

バラム・ガーデン訓練施設、バラム・ガーデン内（内紛中）

ドロー①	スリプル	サイレス		
ドロー②	スリプル	サイレス	バーサク	
ドロー③	スリプル	サイレス	バーサク	コンフュ
落とす	沈黙の粉、眠り粉、毒の粉			
ぶんどる	沈黙の粉			

ワンポイント　ゲーム序盤で「スリプル」と「サイレス」の魔法を揃えるのに役立つ。

警備員



ガルバディアD地区収容所

ドロー①	スリプル	サイレス	ブライン	ケアル
ドロー②	スリプル	サイレス	ブライン	ケアルラ
ドロー③	スリプル	サイレス	ブライン	ケアルガ
落とす	ポーション、フェニックスの尾、万能薬			
ぶんどる	ポーション、フェニックスの尾、万能薬			

ワンポイント　役立つ補助魔法が揃えられる。必要ならば、しっかりドローしておこう。

コカトリス

ティンバー周辺、ガルバディア・ガーデン周辺の森など

ドロー①	サンダー			
ドロー②	サンダラ	ブレイク		
ドロー③	サンダガ	ブレイク		
落とす	サンゴのかけら、コカトリスの羽、ダイナモ石			
ぶんどる	コカトリスの羽			

ワンポイント　「コカトリスの羽」は武器の改造に必要！　探し回って入手しておこう。

スラストエイビス

ティンバー周辺、ガルバディア周辺、ガルバディアD地区収容所など

ドロー①	ブリザド	ライブラ	レビテト	
ドロー②	ブリザラ	エアロ	ライブラ	レビテト
ドロー③	ブリザガ	エアロ	トルネド	レビテト
落とす	魔石のかけら、風切り羽、風車			
ぶんどる	風切り羽、風車			

ワンポイント　「エアロ」、「トルネド」の魔法を入手するのに最適。ついでにアイテムも。

スラッパー

ガルバディア・ガーデンのスケートリンク（交戦中）

ドロー①	ブリザド			
ドロー②	ブリザド	ブリザラ	ウォータ	
ドロー③	ブリザド	ブリザラ	ブリザガ	ウォータ
落とす	ハイポーション			
ぶんどる	ハイポーション			

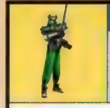
ワンポイント 冷気系の魔法ならバッチリ。スケートリンクにしか出現しない。

ドロマニ

ティンバー・シェナンドー丘陵、ウィンヒル周辺、大塩湖など

ドロー①	シェル	プロテス		
ドロー②	シェル	プロテス		
ドロー③	シェル	プロテス		
落とす	魔石のかけら、魔石、魔導石、ルーンの腕輪			
ぶんどる	魔石、魔導石、ルーンの腕輪			

ワンポイント 「ルーンの腕輪」は「レベルアップ」を使ってから、ぶんどろう。



バラ・トルーパー

バラム・ガーデン（交戦中）

ドロー①	エアロ	ウォータ	エスナ	
ドロー②	エアロ	ウォータ	エスナ	
ドロー③	エアロ	ウォータ	エスナ	
落とす	ポーション、フェニックスの尾、万能薬、ハイポーション			
ぶんどる	万能薬			

ワンポイント 重要な魔法やアイテムは所持していないので、一気に片付けてしまおう。

ブリッツ

イデアの家周辺、イデアの家の東（セントラ・ロレスターン平原、エスタ・タル山脈）など

ドロー①	サンダー			
ドロー②	サンダー	サンダラ		
ドロー③	サンダー	サンダラ	サンダガ	
落とす	サンゴのかけら、味方殺しの剣、ダイナモ石、魔石のかけら、魔石			
ぶんどる	味方殺しの剣、高出力発生装置			

ワンポイント 「高出力発生装置」は「レアアイテム」「レベルアップ」を活用して入手。

ダブルハガー

イデアの家周辺
ガルバディア・ガーデン（交戦中）

ドロー①	ファイア	サンダー	ブリザド	
ドロー②	ファイラ	サンダラ	ブリザラ	
ドロー③	ファイガ	サンダガ	ブリザガ	
落とす	魔石のかけら、魔石、魔導石			
ぶんどる	いやしの水			

ワンポイント 魔法が揃っているなら無理に戦うこともないかも。

トンベリ

セントラ遺跡入口付近

ドロー①	デス			
ドロー②	デス			
ドロー③	デス			
落とす	ほうちょう			
ぶんどる	ほうちょう			

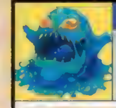
ワンポイント 長期戦は危険。魔法、アイテムを入手したら手早く倒すベシ。

ブエル

炎の洞窟、名もなき王の墓、バラム・ガーデンMD層など

ドロー①	ファイア	サンダー	ブリザド	
ドロー②	ファイラ	サンダラ	ブリザラ	
ドロー③	ファイガ	サンダガ	ブリザガ	
落とす	魔石のかけら、魔石、魔導石			
ぶんどる	魔石のかけら、魔石、魔導石 サークレット			

ワンポイント 炎、雷、冷気の魔法が揃えられる。必要ならドローだ。



ブリヌラ

名もなき王の墓、バラム・ガーデンMD層など

ドロー①	シェル			
ドロー②	シェル	ブライン	バーサク	
ドロー③	シェル	リフレク	ブライン	コンフュ
落とす	魔石のかけら、魔石、魔導石 ルーンの腕輪			
ぶんどる	魔石のかけら、魔石、魔導石 ルーンの腕輪			

ワンポイント 「ルーンの腕輪」を入手するには、やはり「レアアイテム」が役立つ。

鉄巨人

「月の涙」後のエスタ市街、ルナティック・パンドラ、海洋探査人工島・大海のよどみ

ドロー①	ヘイスト	シェル	リフレク	
ドロー②	ヘイスト	クエイク	シェル	リフレク
ドロー③	ヘイスト	クエイク	シェル	リフレク
落とす	魔導石、牙式連発銃、星々のかけら			
ぶんどる	星々のかけら			

ワンポイント 「星々のかけら」をぶんどったら、青魔法「デジョネーター」で倒せ。

バイセージ

ティンバー・シェナンドー丘陵、ウィンヒル周辺、大塩湖など

ドロー①	エスナ	ヘイスト		
ドロー②	エスナ	ヘイスト		
ドロー③	エスナ	ヘイスト	バイオ	
落とす	魔石のかけら、魔石、魔導石、ダッシュシューズ			
ぶんどる	ダッシュシューズ			

ワンポイント 「ダッシュシューズ」を入手する場合は、ぶんどるようにしよう。

フォカロル

ガルバディア・ディンゴー砂漠、世界各地の海岸など

ドロー①	ブリザド	スリプル	ライブラ	
ドロー②	ブリザラ	スリプル	ライブラ	
ドロー③	ブリザガ	ライブラ	ウォータ	
落とす	サカナのヒレ、水の結晶			
ぶんどる	水の結晶			

ワンポイント 大きくても小さくても能力値や所持してる魔法は同じなのだ。

フンゴオンゴ

ラグナ編1の森の中、ティンバー周辺など

ドロー①	スリプル	ライブラ		
ドロー②	スリプル	ライブラ	サイレス	
ドロー③	スリプル	ライブラ	サイレス	コンフュ
落とす	魔石のかけら、魔石、魔導石、眠り粉			
ぶんどる	眠り粉			

ワンポイント 魔法やアイテムが十分なら、さっさと倒してしまってOKだろう。

トライフェイス

バラム・ガーデンMD層、ガルバディア・ガーデン（交戦中）、海洋探査人工島・大海のよどみ

ドロー①	サイレス	ブライン		
ドロー②	サイレス	ブライン	スロウ	バイオ
ドロー③	ストップ	バイオ	ペイン	フレア
落とす	毒の粉、死者の魂、呪いの爪、星々のかけら			
ぶんどる	呪いの爪			

ワンポイント 「ペイン」、「フレア」の魔法は重要。ただ強敵なので回復はこまめに！

バイトバグ

バラム・ガーデン周辺、トラビア・ガーデン周辺、ラグナ編3ウィンヒルの村など

ドロー①	ファイア	ライブラ		
ドロー②	ファイラ	ライブラ		
ドロー③	ファイラ	ライブラ		
落とす	魔石のかけら、魔石、魔導石			
ぶんどる	魔石のかけら、魔石、魔導石			

ワンポイント 「ファイア」や「ライブラ」の魔法も序盤の段階で100個入手しておこう。

フォカロル

バラム・ガーデン周辺の海岸、世界各地の海岸など

ドロー①	ブリザド	スリプル	ライブラ	
ドロー②	ブリザラ	スリプル	ライブラ	
ドロー③	ブリザガ	ライブラ	ウォータ	
落とす	サカナのヒレ、水の結晶			
ぶんどる	サカナのヒレ			

ワンポイント 小さいのは、ぶんどれるアイテムが「サカナのヒレ」だ。

ヘッジヴァイパー

ドール電波塔に続く道、ティンバー周辺の森など

ドロー①	ファイア	ケアル		
ドロー②	ファイラ	ケアルラ		
ドロー③	ファイガ	ケアルガ	バイオ	
落とす	魔石のかけら、竜の皮、毒の牙 星々のかけら			
ぶんどる	毒の牙			

ワンポイント 「竜の皮」を落としやすいので、必要ならコイツを倒してゲットだ。

ドラゴンイゾルデ

トラビア・ガーデン周辺、地獄に一番近い島

ドロー①	ブライン			
ドロー②	ブライン	ドレイン	バイオ	
ドロー③	ドレイン	ブレイク	デス	バイオ
落とす	竜の皮、竜の牙、闘気のかけら			
ぶんどる	闘気のかけら			

ワンポイント 「竜の皮」、「竜の牙」を落とすので、どんどん戦って多めにゲットだ。

ハウリザード

ティンバー周辺、ガルバディア・ガーデン周辺、デリングシティ周辺など

ドロー①	サンダー	ケアル		
ドロー②	サンダー	サンダラ	ケアル	ケアルラ
ドロー③	サンダー	サンダラ	ケアル	ケアルラ
落とす	ネジ、いやしの水、魔石、魔導石			
ぶんどる	ネジ			

ワンポイント 「ネジ」は武器改造に必要なアイテムだ。多めに入手しておこう。

ブラットソウル

ガルバディア・ガーデン周辺など

ドロー①	ゾンビー	レビテト		
ドロー②	ゾンビー	レビテト	サイレス	
ドロー③	ゾンビー	レビテト	サイレス	デスペル
落とす	魔石のかけら、魔石、ゾンビパウダー			
ぶんどる	ゾンビパウダー			

ワンポイント 状態異常を起こす魔法を連発してくる。「エスナ」を準備して戦おう。

ベヒーモス

「月の涙」後のエスタ市街、エスタ周辺、ルナティック・パンドラなど

ドロー①	リジェネ	トルネド		
ドロー②	リジェネ	トルネド		
ドロー③	リジェネ	トルネド	フレア	
落とす	バリアシステム、巨人の指輪、エネルギー結晶体、魔導石			
ぶんどる	バリアシステム			

ワンポイント 「レアアイテム」は必須。魔法は、敵の魔法を封じてからドローしよう。

ベルヘルメルヘル

ガルバディア・ガーデン周辺、デリングシティ周辺など

ドロー①	スリプル	サンダー		
ドロー②	バーサク	サンダラ		
ドロー③	コンフュ	サンダガ		
落とす	魔石のかけら、魔石、魔導石、ノコギリの刃、レーザーキャノン			
ぶんどる	ノコギリの刃			

ワンポイント 「ノコギリの刃」は武器の改造に必要なのでぶんどっておこう。

ライフフォビドン

名もなき王の墓、セントラ遺跡など

ドロー①	ゾンビー			
ドロー②	ゾンビー	ブライン	ストップ	
ドロー③	ゾンビー	ブライン	ストップ	デス
落とす	死者の魂、呪いの爪、フォースの腕輪、ゾンビパウダー、味方殺しの剣			
ぶんどる	死者の魂			

ワンポイント 「ぶんどる」を外して「レアアイテム」をセット。落とすアイテムを狙え。

GIM52A

ガルバディアD地区収容所、ルナティックパンドラ（潜入イベント中）

ドロー①	ヘイスト	スロウ		
ドロー②	ヘイスト	スロウ	デスペル	
ドロー③	ヘイスト	スロウ	エスナ	デスペル
落とす	ネジ、燃料、ミサイル、風車			
ぶんどる	ミサイル			

ワンポイント 出現場所が限定されているので、各場所で探し1度はバトルだ。

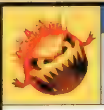
イデア（1）

デリングシティ・パレードカー

ドロー①	ケアルラ	デスペル	レイズ	ダブル
ドロー②	ケアルラ	デスペル	レイズ	ダブル
ドロー③	－	－	－	－
落とす	なし			
ぶんどる	エリクサー			

ワンポイント 「レイズ」と「ダブル」を入手してから倒すようにしよう！

ボム



炎の洞窟、バラム・ガーデン（内紛中）、海洋探査人工島など

ドロー①	ファイア			
ドロー②	ファイア	ファイラ		
ドロー③	ファイア	ファイラ	ファイガ	メルトン
落とす	魔石のかけら、魔石、ボムのかけら			
ぶんどる	ボムのかけら、ボムの魂			

ワンポイント 「ボムの魂」は「レアアイテム」をセットしないと入手は困難だ。

ルブルムドラゴン

ラグナ編4のトラビア渓谷、地獄に一番近い島、海洋探査人工島など

ドロー①	エアロ	ファイア		
ドロー②	エアロ	ファイガ	グラビデ	
ドロー③	ファイガ	リフレク	フレア	メテオ
落とす	火竜の牙、闘気のかけら、エネルギー結晶体、星々のかけら			
ぶんどる	火竜の牙			

ワンポイント かなりの強敵。ただ青魔法「デジョネーター」が効くので倒すのはラク。

SAM08G

ミサイル基地、フィッシャーマンズ・ホライズン、バラム・ガーデン（交戦中）

ドロー①	シェル	プロテス		
ドロー②	シェル	プロテス	レイズ	
ドロー③	シェル	プロテス	リフレク	レイズ
落とす	魔石のかけら、牙式連発銃、竜のウロコ、竜の牙			
ぶんどる	牙式連発銃			

ワンポイント あまり強くないので、倒しまくって落とすアイテムを狙ってみよう。

イデア（2）

ガルバディア・ガーデンの大講堂

ドロー①	ブリザド	グラビデ	エスナ	アレクサンダー
ドロー②	ブリザラ	グラビデ	エスナ	アレクサンダー
ドロー③	ブリザガ	グラビデ	エスナ	アレクサンダー
落とす	フォースの腕輪			
ぶんどる	ロイヤルクラウン			

ワンポイント 「グラビデ」とG.F.「アレクサンダー」を入手するのを忘れずに。

メズマライズ

ラグナ編4のトラビア渓谷、エスタ周辺など

ドロー①	ケアル	エスナ		
ドロー②	ケアルラ	エスナ	レイズ	
ドロー③	ケアルガ	エスナ	デスペル	レイズ
落とす	命の指輪、メズマライズの刃、いやしの水、復活の指輪、ヒーリングメイル			
ぶんどる	メズマライズの刃			

ワンポイント 「メズマライズの刃」は武器の改造に使用するので必ずぶんどろう。

レッドマウス

炎の洞窟、デリングシティ地下水路など

ドロー①	サンダー	ライブラ		
ドロー②	サンダラ	ライブラ	ドレイン	
ドロー③	サンダラ	ライブラ	ドレイン	
落とす	魔導石、魔石、魔石のかけら、吸血の牙			
ぶんどる	吸血の牙			

ワンポイント あまり貴重なアイテムを所持していないので、さっさと倒してもOK。

BOSS DATA [あ～わ]……43体

イフリート

炎の洞窟

ドロー①	ファイア	ケアル	ライブラ	
ドロー②	－	－	－	－
ドロー③	－	－	－	－
落とす	Gリターナー、イフリートのカード			
ぶんどる	なし			

ワンポイント G.F.「シヴァ」を使って速攻で倒せ。ドローしてる余裕はない！

メルトドラゴン

エスタ周辺の高台の森、地獄に一番近い島など

ドロー①	ファイア	シェル	プロテス	
ドロー②	ファイラ	シェル	プロテス	
ドロー③	ファイガ	デスペル	シェル	プロテス
落とす	竜の牙、竜の皮、火竜の牙、星々のかけら、赤い牙			
ぶんどる	赤い牙			

ワンポイント 「竜の牙」は「レベルダウン」を活用。敵が落としてくれるのを待て。

ワイルドフック

イデアの家周辺、ガルバディア・ガーデン（交戦中）

ドロー①	エアロ			
ドロー②	エアロ	デスペル		
ドロー③	エアロ	デスペル	リフレク	
落とす	魔石のかけら、風車、とがった爪、風切り羽			
ぶんどる	風切り羽、ミサイル			

ワンポイント 「ミサイル」は、「レアアイテム」をセットしてぶんどろう。

アバドン

大塩湖

ドロー①	ケアル	エスナ	デスペル	
ドロー②	ケアルラ	エスナ	デスペル	
ドロー③	ケアルガ	エスナ	デスペル	フレア
落とす	フレアストーン			
ぶんどる	パワーリスト			

ワンポイント HP回復魔法を敵に使えば楽勝。倒す前に「パワーリスト」を入手だ。

ウェッジ（1）

ドール電波塔

ドロー①	ファイア	サンダー	ブリザド	ケアル
ドロー②	－	－	－	－
ドロー③	－	－	－	－
落とす	コテージ			
ぶんどる	なし			

ワンポイント ゲーム序盤に登場するので重要な魔法、アイテムは所持していない。

モルボル

「月の涙」後のエスタ周辺、エスタ周辺の高台の森、地獄に一番近い島など

ドロー①	バイオ			
ドロー②	バイオ	グラビデ		
ドロー③	バイオ	グラビデ	クエイク	
落とす	モルボルの触手、呪いの爪、ヒュプノクラウン			
ぶんどる	モルボルの触手			

ワンポイント ステータス防御を完璧にしてから戦いを挑むこと。そうしないと危険！

GIM47N

ガルバディアD地区収容所、フィッシャーマンズ、ホライズンなど

ドロー①	ケアル	エスナ		
ドロー②	エスナ	レイズ		
ドロー③	ケアルガ	エスナ	レイズ	
落とす	鉄球、鉄パイプ、ダイナモ石、ネジ			
ぶんどる	鉄球			

ワンポイント 重要なアイテムを所持しているので遭遇したら入手しておこう。

アルテマウェポン

海洋探査人工島・大海のよどみ

ドロー①	リジェネ	デスペル	アルテマ	エデン
ドロー②	リジェネ	デスペル	アルテマ	エデン
ドロー③	リジェネ	デスペル	アルテマ	エデン
落とす	アルテマストーン			
ぶんどる	スリースターズ			

ワンポイント 超強敵！ 「エデン」を入手したら、全力で戦っていこう。

ウェッジ（2）

ガルバディアD地区収容所

ドロー①	ファイア	シェル	プロテス	リフレク
ドロー②	ファイラ	シェル	プロテス	リフレク
ドロー③	－	－	－	－
落とす	万能薬			
ぶんどる	ちからだすき			

ワンポイント できれば「ちからだすき」をゲットしておきたいところだ。

※BOSS DATAの「ドロー」で、赤い文字のものはG.F.です。

エルヴィオレ

ドール電波塔

ドロー	①	サンダー	ケアル	ダブル	セイレーン
	②	–	–	–	–
	③	–	–	–	–
落とす		Gリターナー、月刊武器3月号			
ぶんどる		なし			

ワンポイント G.F.「セイレーン」と「ダブル」の魔法をドローしておこう。

ケルベロス

ガルバディア・ガーデンの1Fホール（交戦中）

ドロー	①	クエイク	ダブル		
	②	クエイク	ダブル	トリプル	
	③	クエイク	ダブル	トリプル	
落とす		Gリターナー ケルベロスのカード			
ぶんどる		早さの書			

ワンポイント 「トリプル」の魔法と「早さの書」をゲットしてから倒すこと。

サグト・ヒサーリ［右目］

バラム・ガーデンのマスタールーム

ドロー	①	サンダー	レイズ		
	②	サンダラ	レイズ	バイオ	
	③	–	–	–	
落とす		なし			
ぶんどる		マジックアップ			

ワンポイント 破壊不可。「マジックアップ」を入手したらセルト・ヒサーリを狙え！

セクレト

名もなき王の墓

ドロー	①	シェル	プロテス	バーサク	レイズ
	②	シェル	プロテス	バーサク	レイズ
	③	シェル	プロテス	バーサク	レイズ
落とす		セクレト・ミノタウロスのカード、Gリターナー、Gハイポーション			
ぶんどる		なし			

ワンポイント セクレト戦の1回目は"落とすアイテム"はないぞ。

オイルシッパー

バラム・ガーデンMD層

ドロー	①	エスナ	ブライン	ケアル	コンフュ
	②	エスナ	ブライン	ケアルラ	コンフュ
	③	エスナ	ケアルガ	コンフュ	デスペル
落とす		魔導石、オリハルコン			
ぶんどる		燃料、オリハルコン			

ワンポイント 魔法をドローするなら「スリプル」や「スロウ」を使ってから！

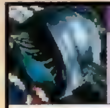
サイファー（1）

デリングシティ・パレードカー

ドロー	①	ファイア	ケアル	レイズ	
	②	ファイラ	ケアルラ	レイズ	
	③	–	–	–	
落とす		なし			
ぶんどる		英雄の薬			

ワンポイント 「英雄の薬」は貴重なアイテム。必ず、ぶんどっておくようにしよう。

支援兵器L型



「月の涙」後のルナティックパンドラ

ドロー	①	ケアル	エスナ		
	②	ケアルラ	エスナ		
	③	ケアルガ	エスナ		
落とす		なし			
ぶんどる		ガードアップ			

ワンポイント 破壊不可能なので、「ガードアップ」をぶんどったら無視しよう。

セルト・ヒサーリ［中央］

バラム・ガーデンのマスタールム

ドロー	①	ケアル			
	②	ケアルラ			
	③	–			
落とす		なし			
ぶんどる		なし			

ワンポイント ダメージを与えるとカバーが開き、弱点のノーグが姿を現す。

オーディン

セントラ遺跡

ドロー	①	ストップ	デス	ダブル	トリプル
	②	ストップ	デス	ダブル	トリプル
	③	ストップ	デス	ダブル	トリプル
落とす		Gメガポーション オーディンのカード			
ぶんどる		運の書			

ワンポイント 時間の許す限り魔法をドローしまくること。「運の書」もぶんどろう。

サイファー（2）

ガルバディア・ガーデンのマスタールーム

ドロー	①	ファイア	サンダー	デスペル	ヘイスト
	②	ファイラ	サンダラ	デスペル	ヘイスト
	③	ファイガ	サンダガ	デスペル	ヘイスト
落とす		メガポーション			
ぶんどる		メガフェニックス			

ワンポイント 魔法やアイテムが十分なら、手早く片付けてしまうのがいいだろう。

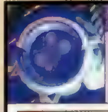
支援兵器R型

「月の涙」後のルナティック・パンドラ

ドロー	①	ケアル	グラビデ		
	②	ケアルラ	グラビデ		
	③	ケアルガ	グラビデ		
落とす		なし			
ぶんどる		パワーアップ			

ワンポイント 破壊不可。「グラビデ」を100個入手し、アイテムをゲットしたら無視だ。

ソルト・ヒサーリ［左目］



バラム・ガーデンのマスタールーム

ドロー	①	デスペル	コンフュ	スロウ	
	②	デスペル	コンフュ	スロウ	
	③	–	–	–	
落とす		なし			
ぶんどる		マインドアップ			

ワンポイント 破壊不可。「マインドアップ」を入手したらセルト・ヒサーリを狙え！

機動兵器8型BIS

「月の涙」後のルナティック・パンドラ

ドロー	①	ファイア	サンダー	ブリザド	フレア
	②	ファイラ	サンダラ	ブリザラ	フレア
	③	ファイガ	サンダガ	ブリザガ	フレア
落とす		レーザーキャノン			
ぶんどる		レーザーキャノン			

ワンポイント この本体を倒せば、左右の支援兵器を倒さなくても勝利になる。

サイファー（3）

ガルバディア・ガーデン大講堂

ドロー	①	ファイア	サンダー	デスペル	ヘイスト
	②	ファイラ	サンダラ	デスペル	ヘイスト
	③	ファイガ	サンダガ	デスペル	ヘイスト
落とす		英雄の薬、聖戦の薬			
ぶんどる		英雄の薬、聖戦の薬			

ワンポイント 「聖戦の薬」は超貴重なアイテム。入手に失敗したらリセットも！

ジャボテンダー

エスタ・サボテンダーアイランド

ドロー	①	メルトン	グラビデ	トルネド	
	②	メルトン	グラビデ	トルネド	
	③	メルトン	グラビデ	トルネド	
落とす		ガイアの指輪			
ぶんどる		サボテンのトゲ			

ワンポイント 「サボテンのトゲ」をぶんどると「ガイアの指輪」を落とさないので注意。

ティアボロス

ティンバー出発時に、バラム・ガーデンでシドにもらう「魔法のランプ」を使うと出現！

ドロー	①	ケアル	グラビデ		
	②	ケアルラ	グラビデ		
	③	ケアルガ	グラビデ	ホーリー	フレア
落とす		Gリターナー、英雄の薬 ティアボロスのカード			
ぶんどる		なし			

ワンポイント 魔法やアイテムを入手するより倒すのが先決。間を置かずに攻めまくれ。

グラナルド

バラム・ガーデン訓練施設

ドロー	①	スリプル	ブライン	シェル	
	②	スリプル	ブライン	シェル	
	③	サイレス	コンフュ	シェル	ペイン
落とす		魔導石			
ぶんどる		魔導石			

ワンポイント 序盤なのでドローも成功しづらい。倒すことに専念していこう。

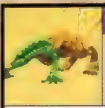
サイファー（4）

「月の涙」後のルナティックパンドラ最深部

ドロー	①	ファイア	サンダー	ブリザド	
	②	ファイラ	サンダラ	ブリザラ	
	③	ファイガ	サンダガ	ブリザガ	オーラ
落とす		英雄の薬、聖戦の薬			
ぶんどる		英雄の薬、聖戦の薬			

ワンポイント 「聖戦の薬」は「レアアイテム」をセットすれば入手確率アップ。

シュメルケ



デリングシティ大統領官邸

ドロー	①	ケアル	エスナ	ブレイク	カーバンクル
	②	–	–	–	–
	③	–	–	–	–
落とす		Gリターナー			
ぶんどる		Gリターナー			

ワンポイント 2体出現するが能力値などは同じ。「カーバンクル」を入手してから倒せ。

デリング偽大統領

大統領専用列車

ドロー	①	ケアル			
	②	ケアル			
	③	–			
落とす		なし			
ぶんどる		なし			

ワンポイント 「ケアル」を十分に持っていないならしっかりドローしておこう。

トンベリキング

セントラ遺跡（※1）

ドロー				
①	デス	ケアル	レイズ	
②	デス	ケアルラ	レイズ	
③	デス	ケアルガ	アレイズ	

落とす：ロイヤルクラウン

ぶんどる：なし

ワンポイント：余裕があれば「アレイズ」を各キャラに100個ずつドローだ。

ビッグス（1）

ドール電波塔

ドロー				
①	ファイア	サンダー	ブリザド	エスナ
②	－	－	－	－
③	－	－	－	－

落とす：エリクサー

ぶんどる：なし

ワンポイント：足りない魔法を揃えるのが優先！ 序盤の段階で集めておこう。

プロパゲーター

飛空艇ラグナロク船内（宇宙でのイベント中）

ドロー				
①	サンダー	ケアル	エスナ	レイズ
②	サンダラ	ケアルラ	エスナ	レイズ
③	サンダガ	ケアルガ	エスナ	レイズ

落とす：オーラ、アルテマ、デス、メテオ、フレアストーンなど（※2）

ぶんどる：魔導石

ワンポイント：全4色が存在するが、落とすアイテムが異なるだけで能力値は同じ。

ラルド

バラム・ガーデンの訓練施設

ドロー				
①	ファイア	サンダー	プロテス	
②	ファイラ	サンダラ	プロテス	
③	ファイガ	サンダガ	プロテス	

落とす：魔導石

ぶんどる：魔導石

ワンポイント：不足している魔法だけを補って倒してしまおう。

ナムタル・ウトク

大統領専用列車

ドロー				
①	エスナ	ダブル	バーサク	ゾンビー
②	－	－	－	－
③	－	－	－	－

落とす：ゾンビパウダー

ぶんどる：フェニックスの尾

ワンポイント：油断大敵！ 魔法が揃っているなら、HP回復魔法を使って速攻で倒せ。

ビッグス（2回目）

ガルバディアD地区収容所

ドロー				
①	ケアル	ヘイスト	スロウ	リジェネ
②	ケアルラ	ヘイスト	スロウ	リジェネ
③	－	－	－	－

落とす：エリクサー

ぶんどる：復活の指輪

ワンポイント：「スロウ」で敵の行動を遅らせてから「ヘイスト」、「リジェネ」をドローだ。

ミノタウロス

名もなき王の墓

ドロー				
①	シェル	プロテス	バーサク	ダブル
②	シェル	プロテス	バーサク	ダブル
③	シェル	プロテス	バーサク	ダブル

落とす：セクレト・ミノタウロスのカード、Gリターナー

ぶんどる：なし

ワンポイント：セクレト、ミノタウロスの落とすアイテムは2体を倒したときのもの。

BGH251F2（1）

ミサイル基地

ドロー				
①	シェル	プロテス	ストップ	
②	シェル	プロテス	ストップ	
③	－	－	－	

落とす：月刊武器6月号

ぶんどる：なし

ワンポイント：タイムリミットがあるのでドローは見送り、倒すことに専念しよう。

ノーグ

バラム・ガーデンのマスタールーム

ドロー				
①	シェル	プロテス	エスナ	リヴァイアサン
②	シェル	プロテス	エスナ	リヴァイアサン
③	－	－	－	－

落とす：魔導石

ぶんどる：サークレット

ワンポイント：「リヴァイアサン」はドローし忘れることが多い！ 真っ先に入手だ。

風神（1）

バラム街のホテル

ドロー				
①	エアロ	ケアルラ	レイズ	パンデモニウム
②	エアロ	ケアルラ	レイズ	パンデモニウム
③	－	－	－	－

落とす：ラストエリクサー、格闘王002 パワーアップ

ぶんどる：ラストエリクサー、英雄の薬

ワンポイント：落とすアイテムは、風神と雷神を倒したときに手に入るもの。

雷神（1）

バラム街のホテル

ドロー				
①	サンダー	サンダラ	シェル	プロテス
②	サンダー	サンダラ	シェル	プロテス
③	－	－	－	－

落とす：パワーアップ

ぶんどる：パワーアップ

ワンポイント：アイテムは、ホテル前で雷神に勝ったときに手に入るもの。

BGH251F2（2）

フィッシャーマンズ・ホライズン

ドロー				
①	シェル	プロテス	ストップ	
②	シェル	プロテス	ストップ	
③	－	－	－	

落とす：牙式連発銃、ミサイル

ぶんどる：アダマンタイン

ワンポイント：ここは「アダマンタイン」を狙うのが得策！ 「ぶんどる」をセットしよう。

バハムート

海洋探査人工島（3回目の質問で、カーソルを一番下まで移動させ空欄を選べば出現する）

ドロー				
①	フレア	ケアルガ	アレイズ	デスペル
②	フレア	ケアルガ	アレイズ	デスペル
③	フレア	ケアルガ	アレイズ	デスペル

落とす：ハイパーリスト

ぶんどる：ハイパーリスト

ワンポイント：持っていなければ「アレイズ」をドロー。十分なら倒してしまおう。

風神（2）

「月の涙」後のルナティックパンドラ

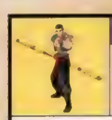
ドロー				
①	エアロ	ケアル	レイズ	
②	エアロ	ケアルラ	レイズ	
③	エアロ	ケアルガ	アレイズ	トルネド

落とす：ラストエリクサー

ぶんどる：ラストエリクサー

ワンポイント：持っていないのなら「アレイズ」をドローしておくこと。

雷神（2）



「月の涙」後のルナティックパンドラ

ドロー				
①	サンダー	プロテス	シェル	
②	サンダー	サンダラ	シェル	プロテス
③	サンダラ	サンダガ	シェル	プロテス

落とす：パワーアップ

ぶんどる：パワーリスト

ワンポイント：アイテムをぶんどったら、そのまま倒して問題はない。

X-ATM092

ドールの電波塔で発生するエルヴィオレ戦後

ドロー				
①	ファイア	ブリザド	ケアル	プロテス
②	－	－	－	－
③	－	－	－	－

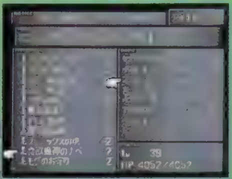
落とす：フォースの腕輪、オリハルコン、ヒュプノクラウン、パワーリスト

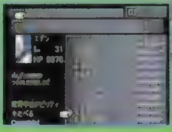
ぶんどる：なし

ワンポイント：ダメージを与えたあとに逃亡するのが得策。ただし倒すことも可能！

コマンドアビリティ「たべる」を活用してパラメータを上げよう

ボスを除く大部分の敵は「たべる」のコマンドが成功する。「たべる」による効果はモンスターごとに異なり、中には能力値がアップするオイシイ敵も存在するのだ。ここでは、それらの敵だけをピックアップしてあるので、グルメの道を突き進んでほしい。





◀▲「たべる」はG.F.エデンが覚えている。ほかにアイテムの「食欲魔神のナベ」でも修得可能。

▼敵のHPを減らしてから実行すると成功しやすい。いろんな敵を食べてみよう。

このモンスターを狙え！

モンスター名	効果
ルブルムドラゴン	HP+10
アルオケダイノス	力+1
アダマンタイマイ	体力+1
ベヒーモス	魔力+1
モルボル	精神+1
ヨヨヨヨ	早さ+1

※1）トンベリを連続で20体以上倒すとランダムで出現する（途中でセーブしても可）。
※2）【各色の落とすストーン】紫…シェル、プロテス、オーラ、デス：緑…デス、ホーリー、アルテマ：黄…フレア、メテオ、アルテマ：赤…オーラ、デス、アルテマ

カード

全110枚のカードデータを大公開!!

ミニゲームとしての面白さはもちろん、コレクションしていく楽しみもあるカード。「カード変化」により、武器改造用のアイテムを獲得できるなど利用価値も高い。そこで、ここでは全カードリストを公開するとともに、レアカード入手法などの詳細データを一挙掲載。なお、表は左から「カード名」、「カードの数値（上、下、左、右の順番）」、「カード変化」で獲得できるアイテム、「獲得できるアイテムの数」となっている。

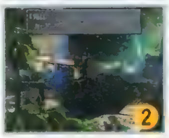
CHECK POINT 1 バラム・ガーデン屈指の「CC団」とカードで勝負

バラム・ガーデンには、7人で構成された"CC団"というサークルがある。発生条件は、①マスター派と学長派の内紛イベントが終了している　②ガーデン内の図書館、食堂、教室を除く場所で15勝以上している　①、②を満たすとジャックが姿を現し、勝つと次の団員が出現する。

ジャック

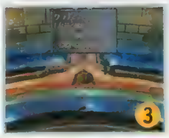
▲一番最初に姿を現すCC団員。1階のホールを歩いている男子生徒。

ジョーカー



◀ジャックに勝つと訓練施設にある橋の先端に現れる。緑色の服が目印。

クラブ



◀ジャックに勝つと出現。学生寮に続く渡り廊下の前に現れる。

ダイヤ

◀クラブに勝つと出現。1階のホールの掲示板の前に立っている2人組。

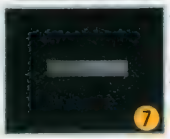
スペード

◀ダイヤに勝つと出現。2階のエレベータ付近の廊下にいる男。

ハート

◀スペードに勝つと出現。ブリッジに立っているシュウがハートの正体だ。

キング

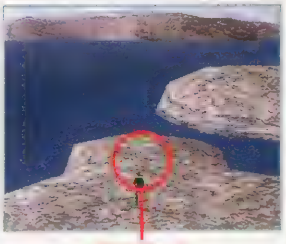


◀ハートに勝ち、カドワキ先生と会話後、自分の部屋で休むと出現する。

CHECK POINT 2 世界各地を放浪するカードクイーンの秘密

DISC4以降に脱出ポッド回収現場へ行くと、そこにはカードクイーン（以下クイーン）が立っている。キロス、デブチョコボ、グラシャラボラス、フェニックス、アーヴァイン、ギルガメッシュなどを入手していない場合は、必ず足を運ぼう。クイーンのイベントより簡単に入手できるはずだ。

▶彼女のカードの腕前はかなりのもの。レアカードを1枚獲得するごとに必ずセーブしておくようにしよう。



▲脱出ポッドがある場所は、ティアーズポイントから南に進んだアバンダン平原。写真の位置を歩き回ってみよう。

ドールでのカードクイーンのイベント

クイーンは一定の確率で世界各地の街に現れる。もし、彼女がドールにいた場合、話しかけて「アーティストの父の話」という項目を選択してみよう。すると、彼女から特定のレアカードを要求されるので、渡すと新たなレアカードを持つ人物が出現する。（※1）

◀渡したレアカードは画家の孫が持っている。取り戻そう。

CHECK POINT 3 カードリストでレアカードが奪われた場所を確認できる

カード勝負に負けてレアカードを奪われ、その場所さえも忘れてしまったなんてことはないだろうか？　そんなときは、カードリストがとても重宝する。カードリストの詳細画面には、下にレアカードが奪われた場所や人名（クイーンの場合）が記されている。これを見れば、いつでもカードを取り返しに行けるのだ。

◀どこで手放したか忘れてしまったら、画面下をチェックしよう。

CHECK POINT 4 ザコモンスターはレアなカードを持っている！

ザコモンスターは「カード」によって変化させた場合、低い確率で高レベルのカードに変化する場合がある。だが、それらのカードをザコから入手することは難しい。そこで、役に立つのが「レアアイテム」。このアビリティを身に付ければ高レベルのカードに変化する確率が上昇する。ただし、狙うメリットは…。

◀バイトバグがエルヴァイオレのカードに変化することもある。

■カードリストLv1～7

	カード名	数	値			カード変化	個数
レベル1	ハウリザード	1	1	5	4	ネジ	5
	フンゴオンゴ	5	1	3	1	魔石のかけら	1
	バイトバグ	1	3	5	3	魔石のかけら	1
	レッドマウス	6	1	2	1	吸血の牙	1
	ブリヌラ	2	1	5	3	4枚でルーンの腕輪	1
	ゲイラ	2	4	4	1	謎の液体	1
	ゲスパー	1	4	1	5	ブラックホール	1
	フォカロルフェイク	3	2	1	5	5枚で水の結晶	1
	ブラッドソウル	2	6	1	1	ゾンビパウダー	1
	ケダチク	4	4	3	2	クモの糸	1
	コカトリス	2	2	6	1	コカトリスの羽	1
レベル2	グラット	7	3	1	1	魔石	1
	ブエル	6	2	3	2	魔石	1
	メズマライズ	5	3	4	3	メズマライズの刃	1
	グヘイスアイ	6	4	3	1	南極の風	1
	ベルヘルメルヘル	3	5	3	4	ノコギリの刃	1
	スラストエイビス	5	2	5	3	風切り羽	1
	ヘッジヴァイパー	5	3	5	1	毒の牙	1
	クリープス	5	5	2	2	サンゴのかけら	1
	グレンデル	4	5	2	4	竜のウロコ	1
	ダブルハガー	3	1	7	2	魔石	1
	グランデアーロ	5	5	3	2	とがった爪	1
レベル3	ライフフォビドン	6	3	2	6	味方殺しの剣	1
	エサンスーシ	6	1	6	3	恐竜の骨	1
	トライフェイス	3	5	5	5	呪いの爪	1
	フォカロル	7	1	3	5	水の結晶	1
	ゴージュシール	7	5	3	1	北極の風	1
	オチュー	5	3	3	6	オチューの触手	1
	SAM08G	5	2	4	6	牙式連発銃	1
	ワイルドフック	4	7	2	4	とがった爪	1
	サボテンダー	6	6	3	2	サボテンのトゲ	1
	トンベリ	3	4	4	6	ほうちょう	1
	アビスウォーム	7	3	5	2	風車	1
レベル4	グラナトゥム	2	6	7	3	5枚でヒーリングメイル	1
	バイセージ・ハンズ	6	4	5	5	魔導石	1
	アルケオダイノス	4	2	7	6	2枚で恐竜の骨	1
	ボム	2	6	3	7	ボムのかけら	1
	ブリッツ	1	4	7	6	ダイナモ石	1

	カード名	数	値			カード変化	個数
レベル4	ウェンディゴ	7	1	6	3	鉄球	1
	クアール	7	4	4	4	5枚で命の指輪	1
	ガルキマセラ	3	3	6	7	魔導石	1
	ドラゴンゾルデ	6	7	3	2	4枚で闘気のかけら	1
	アダマンタイマイ	4	5	6	5	3枚でカメのこうら	1
	メルトドラゴン	7	4	3	5	3枚で赤い牙	1
レベル5	鉄巨人	6	6	5	5	3枚で星々のかけら	1
	ベヒーモス	3	5	7	6	10枚でバリアシステム	1
	キマイラブレイン	7	5	3	6	10枚で復活の指輪	1
	コヨコヨ	3	2	1	A	食欲魔人のナベ	1
	インビンシブル	6	6	7	2	鉄パイプ	1
	GIM47N	5	7	4	5	速射弾	10
	モルボル	7	4	2	7	4枚でモルボルの触手	1
	ルブルムドラゴン	7	7	4	2	10枚で火竜の牙	1
	エルノーイル	5	7	6	3	10枚でエネルギー結晶体	1
	トンベリキング	4	7	4	6	ほうちょう	1
	ウェッジ・ビッグス	6	2	7	6	エクスポーション	1
レベル6	風神・雷神	2	8	4	8	エクスポーション	1
	エルヴィオレ	7	3	4	8	デスストーン	10
	X−ATM092	4	7	3	8	2枚でカメのこうら	1
	グラナルド	7	8	5	2	Gリターナー	1
	ナムタル・ウトク	1	8	3	8	10枚でサークレット	1
	シュメルケ	8	8	2	2	コカトリスの羽	1
	アバドン	6	4	5	8	暗黒弾	30
	ドルメン	4	5	6	8	破壊弾	30
	オイルシッパー	1	4	8	8	火炎弾	30
	シュミ族	6	8	4	5	5枚で勝負師の魂	1
	コキュートス	7	8	1	5	ホーリーストーン	10
レベル7	プロパゲーター	8	4	8	4	Gメガポーション	1
	ジャボテンダー	8	4	4	8	サボテンのトゲ	1
	トライエッジ	8	2	8	5	40枚でジェットエンジン	1
	ガルガンチュア	5	6	8	6	10枚でちからだすき	1
	機動兵器8型BIS	8	7	3	6	シェルストーン	10
	アンドロ	8	5	8	3	Gメガポーション	1
	ティアマト	8	5	4	8	フレアストーン	10
	BGH251F2	5	8	5	7	プロテスストーン	10
	ウルフラマイター	6	4	7	8	メテオストーン	5
	カトブレパス	1	7	7	8	リネームカード	1
	アルテマウェポン	7	2	8	7	アルテマストーン	1

※1：出現（アーティストの父が新たに描き起こす）カードは、キロス、アーヴァイン、デブチョコボ、グラシャラボラス、フェニックスの5枚。ドールにクイーンがいる状況を作る必要があるので、結構手順が難しい。簡単に手に入れたいなら、DISC4の脱出ポッドをオススメする。

発見しづらいレアカードの入手方法を教えるぞ！

カードコレクター必見!!　全レアカードのリスト＆入手方法を紹介するぞ。

	カード名	数値				カード変化	備考
レベル8	デブチョコボ	4	8	9	4	ラブラブG×100	脱出ポッドのカードクイーンと勝負する（DISC4）
レベル8	アンジェロ	9	7	3	6	エリクサー×100	森のフクロウのアジトか白いSeeDの船にいるワッツと勝負する
レベル8	ギルガメッシュ	3	9	6	7	聖戦の薬×10	CC団のキングか脱出ポッドのカードクイーンと勝負する（DISC4）
レベル8	コモーグリ	9	9	2	3	ペットハウス×100	バラム・ガーデン・1F廊下にいる「走る少年」と勝負する
レベル8	コチョコボ	9	8	4	4	ギサールの野菜×100	親愛の証を6個集め、チョコボの聖域に行く
レベル8	ケツァクウァトル	2	9	4	9	ダイナモ石×100	F.H.の駅長の家の2階にいるドープ駅長と勝負する
レベル8	シヴァ	6	4	9	7	北極の風×100	白いSeeDの船にいるゾーンに「となりのカノジョ」をタダであげる
レベル8	イフリート	9	2	8	6	エレメントアタック×3	炎の洞窟でイフリートを倒す（1回目）。2回目は左記を参照
レベル8	セイレーン	8	6	2	9	ステータスアタック×3	ドールのパブの2階にいるオーナーと勝負する
レベル8	セクレト	5	9	9	1	恐竜の骨×100	名もなき王の墓でミノタウロス、セクレトを倒す
レベル8	ミノタウロス	9	2	9	5	アダマンタイン×10	名もなき王の墓でミノタウロス、セクレトを倒す
レベル9	カーバンクル	8	A	4	4	光のカーテン×3	CC団のハート（シュウ）と勝負する
レベル9	ディアボロス	5	8	3	A	ブラックホール×100	ディアボロスを倒す
レベル9	リヴァイアサン	7	1	7	A	医術の心得×3	CC団のジョーカーと勝負する
レベル9	オーディン	8	3	5	A	死者の魂×100	セントラ遺跡でオーディンを倒す
レベル9	パンデモニウム	A	7	7	1	風車×100	バラム街のホテル前にいる男かディン邸の隣の民家にいる女の子と勝負する
レベル9	ケルベロス	7	6	A	4	ダッシュシューズ×100	ガルバディア・ガーデンでケルベロスを倒す
レベル9	アレクサンダー	9	4	2	A	月のカーテン×3	ルナサイドベースの制御室か脱出ポッドのピエットと勝負する（DISC3）
レベル9	フェニックス	7	7	A	2	フェニックスの魂×3	脱出ポッドのカードクイーンと勝負する（DISC4）
レベル9	バハムート	A	2	6	8	ラストエリクサー×100	海洋探査人工島でバハムートを倒す
レベル9	グラシャラボラス	3	A	A	1	ステータスガード×3	脱出ポッドのカードクイーンと勝負する（DISC4）
レベル9	エデン	4	9	A	4	モンクの心得×3	海洋探査人工島内部、大海のよどみでアルテマウェポンを倒す
レベル10	ウォード	A	2	8	7	ガイアの指輪×3	エスタの大統領官邸ホールか魔法研究所にいるオダイン博士と勝負する
レベル10	キロス	6	6	A	7	加速装置×3	脱出ポッドのカードクイーンと勝負する（DISC4）
レベル10	ラグナ	5	3	9	A	英雄の薬×100	ルナサイドベースのエルオーネの部屋か制御室にいるエルオーネと勝負する
レベル10	セルフィ	A	6	4	8	エレメントガード×3	トラビア・ガーデンの噴水の前にいるセルフィの友だちと勝負する
レベル10	キスティス	9	A	2	6	ソウルオブサマサ×3	バラム・ガーデンの食堂か2F教室のトゥリープ会員と勝負する
レベル10	アーヴァイン	2	9	A	6	ロケットエンジン×3	脱出ポッドのカードクイーンと勝負する（DISC4）
レベル10	ゼル	8	A	6	5	ハイパーリスト×3	バラム街のディン邸にいるゼルの母親と勝負する
レベル10	リノア	4	2	A	A	魔人の腕輪×3	デリングシティのカーウェイ邸にいるカーウェイ大佐と勝負する
レベル10	イデア	A	3	3	A	ロイヤルクラウン×3	イデアの家の裏庭にいるイデアと勝負する
レベル10	サイファー	6	A	4	9	ダイヤアーマー×3	イデアの家の裏庭にいるシドと勝負する
レベル10	スコール	A	6	9	4	スリースターズ×3	エスタの大統領官邸かラグナロクの客室にいるラグナと勝負する

コチョコボのカード

まず、全6カ所あるチョコボの森で"親愛の証"を発見することが条件。証はチョコボをゲットし、特定の位置でチョコザイナを鳴らせば発見できるので、マップを隅々まで探そう。そして、すべての森で証を発見できたら、あとはチョコボの聖域に行けばOK。中に入るとコチョコボのカードをもらえるぞ。ちなみに、チョコボの聖域へは、はぐれの森からチョコボに乗って行くことができる（P.71のマップ参照）。

▲親愛の証はマップの隅に隠されている傾向が強い。とにかく探しまくれ。

▶聖域の中に入るとイベント後に「コチョコボカード」がもらえるぞ。

リノア＆イフリートのカード

リノアのカードはDISC2以降に入手可能。デリングシティにいるカーウェイ大佐にイフリートカードを渡す（カード勝負でわざと負ける）と、次からリノアのカードを使い始めるので、勝負に勝とう。その後、カーウェイ大佐と会話して「カードのこと」を選択すると、イフリートのカードをドドンナに奪われたことを聞かされるぞ。ドドンナはF.H.の駅長の家の右に座っているので、さっそく取り返しに行こう。

▲イフリートのカードを渡さない限り、リノアのカードは使ってこない。

▶駅長の家の右手にドドンナがいる。結構手強いので、油断は禁物だぞ。

アンジェロ

フクロウの森のアジトとなる列車、または白いSeeDの船の中にるワッツとのカード勝負に勝つと入手。

コモーグリ

バラム・ガーデンの1階の廊下を走っている少年クラスの男子生徒とのカード勝負に勝つと入手。

ケツァクウァトル

F.H.の駅長の家の2階にいるドープ駅長（おじいさんの方）とのカード勝負に勝つと入手。

シヴァ

ティンバーマニアックス社で手に入る「となりのカノジョ」を白いSeeDの船にいるゾーンに"タダ"であげる。

セイレーン

ドールのパブ2階にいるオーナーとのカード勝負に勝ち、プライベートルームへ進んで再びオーナーと勝負する。

パンデモニウム

バラム街のホテル前にいる男か、またはディン邸の隣の民家にいる女の子とのカード勝負に勝つと入手。

アレクサンダー

ルナサイドベースの制御室か脱出ポッド回収現場（DISC3）にいるピエットとのカード勝負に勝つと入手。

ウォード

エスタの大統領官邸ホール、または魔法研究所にいるオダイン博士とのカード勝負に勝つと入手。

ラグナ

ルナサイドベースのエルオーネの部屋か、制御室にいるエルオーネとのカード勝負に勝つと入手。

セルフィ

トラビア・ガーデンの噴水前（画面中央の位置）にいるセルフィの友だちとのカード勝負に勝つと入手。

キスティス

バラム・ガーデンの食堂の右奥（男子）か、2F教室のトゥリープ会員（2人の女の子）にカードで勝つと入手。

ゼル

バラム街のディン邸にいるゼルの母親とのカード勝負に勝つと入手。DISC2のバラム解放イベント後に入手可。

イデア＆サイファー

イデアの家の海岸にいるイデアからイデアのカード、シドからサイファーのカードをカード勝負に勝つと入手。

スコール

エスタの大統領官邸か、またはラグナロクの客室にいるラグナとのカード勝負に勝つと入手。

デビルサマナー ソウルハッカーズ

『SH』ならではの要素が続々登場する中盤戦を、お得な情報と共に完全フォロー！

発売中	▶¥6,800 ▶アトラス
RPG	▶MC(3ブロック)、PS(10ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回紹介しているカジノは、SS版を浴びるほどプレイしていて、とにかく早くクリアしたいという人向けですぅ。もちろん、エンペラーソードとエンプレスロッド以上に強い武器も登場するけど、序盤から手に入る辺りが大問題だったりします。何しろ、この武器の有無でゲームバランスが崩れるくらいで……。でも、楽ができるならいいかにゃ。カジノにはほかにも強力な防具や便利なアイテムなどがゴロゴロしているので、全部集めてみてはいかが？ (猫mimiっちぃ)

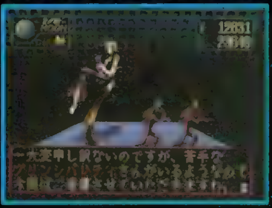
2ndビジョンクエスト〜天海フロートクリアまで一挙攻略！

前回の範囲である天体博物館クリアまでで、『SH』独自のシステムはおよそ把握できたと思う。そこで今回からは、隠しシナリオやウラワザ的な攻略を交えつつ、ボス戦を中心に攻略していくぞ。もちろん、初登場となる剣合体やカジノ、P-メッチーについても軽く触れておくので、積極的に試してみること。また今回は、敵の詳細データは省略してあるので あしからず。

▶とにかく会話！『真・女神転生』シリーズの醍醐味は、言葉のキャッチボールに尽きるでしょう。

仲魔集めのコツは？

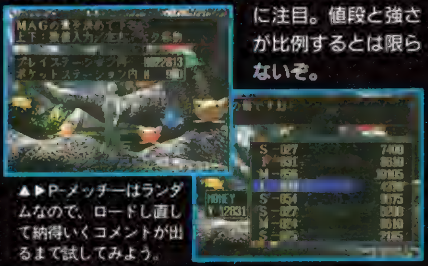
悪魔の反応にはランダム要素が多分に含まれるため、100%安全な選択肢というモノは存在しない。会話効果を高めるには、成功した選択肢をメインに会話の数をこなすこと。また、パーティの属性をニュートラルに保つことも重要だ。極端な属性の仲魔を召喚していると、対立属性の悪魔を拒んでしまうぞ。



▶属性の合わない仲魔がパーティにいると、交渉が成立しても逃げられてしまう。

P-メッチーを育てよう！

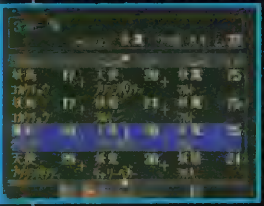
2回目のVQをクリアすると、王国屋でP-メッチーを購入できる。未だ詳細は語れないが、大ヒントをひとつ。購入の際は、ロク五郎のコメントに注目。値段と強さが比例するとは限らないぞ。



▲▶P-メッチーはランダムなので、ロードし直して納得いくコメントが出るまで試してみよう。

限られた素材(?)を駆使して、強力な仲魔を作ろう！

『SH』では、場所ごとに出現する悪魔の種類が決まっている。今回も各場所ごとの出現悪魔をまとめておいたが、詳細データはなし。仲魔にしたり倒したりした悪魔のデータはGUMPに記憶されるので、データ覧を埋めるつもりで会話&戦闘をしよう。以降のボス戦においては、有効な魔法を持った仲魔が勝敗のカギとなる。特に使えると思った仲魔の配合はメモしておくこと。



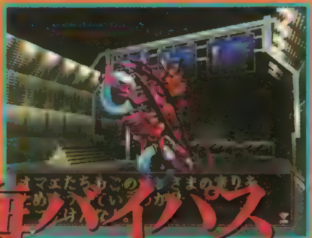
◀1体の悪魔を作る場合でも、組み合わせのバリエーションはかなりある。

【天海空港(VQ)】	外道 アーバンテラー	鬼女 リャナンシー	龍王 ヤトノカミ	【天海フロート】
〜B1F〜	邪神 ミシャグジさま	妖魔 アプサラス	邪龍 ハクジョウシ	〜1&5F〜
妖精 ジャックフロスト	【天海空港(現実)】	妖獣 チャグリン	屍鬼 くびなしライダー	天使 アークエンジェル
妖精 ジャックランタン	妖鬼 ビルヴィス	妖獣 カクエン	凶鳥 グルル	妖精 シルキー
妖鳥 タクヒ	妖魔 アプサラス	夜魔 ザントマン	〜2F〜	妖鬼 トケビ
妖獣 カクエン	地霊 コロポックル	魔獣 カタキラウワ	天使 アークエンジェル	妖魔 マルト
天使 アークエンジェル	夜魔 キキーモラ	龍王 ヤトノカミ	鬼女 リャナンシー	妖鳥 タクヒ
龍王 ヤトノカミ	魔獣 カンフュール	堕天使シャックス	妖獣 カクエン	妖獣 ジャージーデビル
悪霊 ガロット	堕天使シャックス	悪霊 ガロット	妖鬼 トケビ	地霊 ティング・カット
邪龍 ハクジョウシ	幽鬼 オバリヨン	幽鬼 チェレル	魔獣 カタキラウワ	鬼女 ラ・リョローナ
屍鬼 くびなしライダー	悪霊 ガロット	邪鬼 ラームジェルグ	夜魔 ザントマン	魔獣 ネコマタ
外道 アーバンテラー	邪龍 チョトンダ	〜窓辺のチェス〜	龍王 ヤトノカミ	堕天使ニスロク
〜1&2F〜	邪鬼 イッポンダタラ	天使 エンジェル	堕天使ニスロク	屍鬼 くびなしライダー
妖精 ジャックフロスト	怪異 カシマレイコ	天使 アークエンジェル	邪龍 ハクジョウシ	凶鳥 グルル
妖精 ジャックランタン	凶鳥 モー・ショボー	天使 プリンシパリティ	屍鬼 くびなしライダー	邪鬼 ラームジェルグ
妖鳥 コカクチョウ	【VR美術館】	妖精 ジャックフロスト	凶鳥 グルル	外道 マッドガッサー
妖獣 チャグリン	〜幽滝〜	妖精 ジャックランタン	外道 マッドガッサー	〜13F〜
妖獣 カクエン	地霊 ノッカー	妖精 シルキー	〜3&4F〜	天使 プリンシパリティ
天使 アークエンジェル	地霊 コロポックル	幽鬼 オバリヨン	妖魔 マルト	妖鳥 タクヒ
悪霊 ガロット	地霊 プッツ	幽鬼 チェレル	妖魔 シワンナ	妖獣 ジャージーデビル
邪龍 ハクジョウシ	妖鳥 コカクチョウ	邪鬼 ウェンディゴ	妖獣 カクエン	妖魔 マルト
屍鬼 くびなしライダー	妖獣 チャグリン	妖樹 サンショウ	妖鬼 トケビ	妖樹 スクーグスロー
〜3F〜	魔獣 ギャリートロット	外道 マッドガッサー	魔獣 カタキラウワ	地霊 ティング・カット
妖鳥 コカクチョウ	魔獣 カンフュール	【レオン自動車工場】	龍王 ヤトノカミ	鬼女 ラ・リョローナ
妖鳥 タクヒ	悪霊 ガロット	〜1F〜	堕天使ニスロク	魔獣 ネコマタ
妖鬼 ギャリーベガー	邪龍 チョトンダ	天使 アークエンジェル	屍鬼 くびなしライダー	龍王 ノズチ
妖獣 チャグリン	邪龍 ハクジョウシ	鬼女 リャナンシー	凶鳥 グルル	幽鬼 ヤカー
地霊 ティング・カット	凶鳥 モー・ショボー	妖獣 カクエン	邪鬼 ラームジェルグ	凶鳥 グルル
龍王 ヤトノカミ	〜ストレンジエリア〜	魔獣 カタキラウワ	外道 マッドガッサー	邪鬼 ラームジェルグ
凶鳥 グルル	鬼女 アチェリ	夜魔 ザントマン	外道 アーバンテラー	外道 マッドガッサー

EXTRA-FILE 序盤で役立つ隠しシナリオ大公開!!

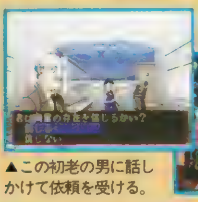
SS版でも気づかなかった人が多いのだが、2回目のVQクリア後には、ある隠しシナリオが発生する。これはMAP上で常に工事中とされていた天海バイパスでのイベントだ。シナリオをクリアすると5万円の臨時収入が得られるため、資金不足の序盤で見逃す手はない。

▼バイパスでは、スピードを求めるあまり悪魔に取り憑かれた者と戦うことになる。



ACT-1/天海バイパス

STEP1:パラダイムXのフォーラムへ



▲この初老の男に話しかけて依頼を受ける。

▼料金所からバイパスに入れるようになるぞ。

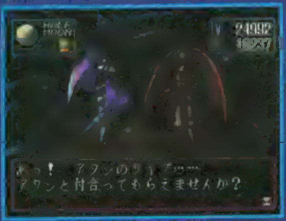
ユダのVQをクリアしたら、まずはパラダイムXの「おふろフォーラム」に向かうこと。ここで初老の男に話しかけ、彼の問いにすべて肯定的に答える。この後、銀行前で依頼を受ければイベントが発生するぞ。

 ©ATLUS 1997,1999

天海空港

VQ ビジョンクエスト

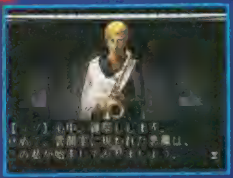
2回目のVQでは、「組織」に属するサマナー・ユダの過去を追体験することになる。ユダはウラベと比べ物にならないほど強力な仲魔を揃えているため、ほとんど苦労することはない。例によってVQでアイテムを取ってしまうと現実世界に持ち越せないので要注意！



▶オススメは、妖鳥コカクチョウと天使アークエンジェルだ。

空港(VQ)

・エレベータ(東)でロック解除
・1F手続きカウンターへ
・2F手続きカウンターへ
・VS:レイ=レイホゥ
・B1F手続きカウンターへ
・3F管制室へ
・VS:ウィンペ



◀サックス型のCOMPを扱うダークサマナー・ユダ。ウラベとは異なる信念を持つ。

仲魔集めのチャンス

VQで得た仲魔は、のちにプレイヤーのモノとなる。VQでは強力な悪魔を仲魔にしておこう。仲魔集めの際は、トケビをCOMPに戻してパーティ属性をニュートラルにするとよい。

VS・レイ=レイホゥ

2F手続きカウンターに入ると、彼女との戦闘が発生する。これはイベントバトルなので5ターン耐えればOK。特に、5ターン目に使ってくるメギドは強力なため、体力を常にMAXに保っておくこと。

◀通常攻撃も広範囲にわたるため、HP残量に注意！

VS・ウィンペ

このボスの特長は、呪殺、破魔、銃撃が効かないこと。また、生体MAG抜きという悪魔を石化させる技は、オシラサマのペトラディで対処する。あとは残りHPに注意しつつ、正攻法で戦うしかない。

◀剣や物理攻撃、魔法は普通通り効くのでひと安心。

空港(現実世界)

・1Fでユダの残留思念に遭遇
・2Fの一室(西or東)でユダの亡霊イベント
・B1F廃棄処理場でCOMP回収
・組織の作戦開始後、3Fへ
・3F管制室へ
・VS:フィネガン

VQ終了後、サマナーズネットに流れていた情報を確かめるべく天海空港へと向かう。VQと比べると出現悪魔のレベルも低く、ユダの亡霊イベントをクリアすれば、高レベル悪魔も手に入るぞ。あとは、アイテムを取り逃さないように！

現実世界 リアルワールド

▲自分の行動に疑問を残しつつ逝去したユダ。彼の想いは主人公にゆだねられる。

VS・フィネガン

正確にはフィネガンの下僕との戦いとなる。召喚される悪魔は、邪龍ハクジョウシ、龍王ヤトノカミ、鬼女ラ・リョローナ、妖獣カクエンの4体。まずは耐久力の低いネミッサを後列に配したら、VQで仲魔にしたアークエンジェルを前列に召喚する。物理攻撃に強く、攻撃力も高いカクエンは、アークエンジェルのハマで一撃昇天を狙う。残りはヤトノカミ→ラ・リョローナの順で倒していくと楽に勝てるだろう。

▶ハマを持った仲魔さえいれば、難易度は格段に低くなるのだ。

～MAPの見方(共通)～

これはオートマッピングを基にしたMAPで、上方向を北として掲載している。各記号の意味は右記の通りだが、トビラBだけは少し特殊。これはイベントなどの条件を満たさないと開かないぞ。アイテムに関しては、入手場所のみを示しておいた。

エレベータ	落とし穴
ヒールスポット	ワープ
ターミナル	アイテム
イベント	トビラA
出入口	トビラB

STEP2:バイパスを駆け抜けろ!

▲穴に触れると、逃亡も会話もできない戦闘が発生する。

依頼を受けたら由良島の料金所からバイパスに入り、天海ベイにある終着点を目指す。バイパス内は強制スクロールのACTになっていて、穴を避けながら進まなければならない。

VS・スピードデーモン

ボスよりも、3体の屍鬼くびなしライダーに注意！ 彼らは特定の仲魔（左から順に獰猛、狡猾、友愛の仲魔を狙う）を一撃死させる技を使う。対処法は、該当しない性格の仲魔を呼ぶか、速攻で倒すしかない。

▲決して弱いボスではないが、仲魔の性格が全員冷静なら楽勝だ。

STEP3:VR銀行前へ!

無事、スピードデーモンを倒したら、パラダイムXのVR銀行前に戻ろう。そして、初老の男との会話が済むと、VR銀行の口座に待望の5万円が振り込まれているぞ。

◀何かと資金不足に悩まされる序盤では、か。なりうれしい収入だ

ソウルハッカーズ

VR美術館

◀絵画の中には、幽滝という広大なダンジョンが広がっている。

▶イルカと戯れているトモコを発見するが、一向に近づくことができない。

VR美術館

- トモコの奇病の原因究明
- アクアドルフィンの絵へ
- ジャグラーイベント
- 幽滝で四老師イベント
- ストレンジエリアへ
- 窓辺のチェスへ
- VS:ジャグラー
- アクアドルフィンの絵へ
- VS:スナッピー
- 自宅でトモコの安否を確認
- VS:ムーウィス

パラダイムXのプレイ途中、意識不明に陥ったトモコ。今回は原因を探るため、VR美術館へと乗り込むことになる。館内ではジャグラーの挑戦を受けて、各ダンジョンに隠されたチェスのコマを集めなければならないぞ。攻略の手順は、幽滝とストレンジエリアのどちらが先でも構わない。

キャラの会話にヒントあり!

▲何気ない会話だけど、実はかなりストレートなヒントということか…

館内では、至るところに会話ポイントがある。「SH」の会話には、重要なヒントが隠されているので、各ポイントでは必ず会話すること

クリア直前の注意点

▲クリア後に立ち寄ると、準備中になっていて入れないのだ

VR美術館内の各ダンジョンは、シナリオをクリアすると2度と入れなくなってしまう。特に、アイテムやMAGの取り逃しには要注意!

Point Check 1 悪質サマナーにささげる邪攻略!?

STEP1 悪魔をお金にする!

ターゲットとなるのは、凶鳥モー・ショボーと幽鬼チュレル、悪霊ガロットの3体。彼らはダーク属性のため、インストールソフト「ダークマン」を入手していない場合は悪魔合体で作成するしかない。

▶特にオススメなのがモー・ショボー。鳥サブレに変化させると、1個3万円で買い取ってもらえるのだ。

STEP2 魔晶変化で売り飛ばせ?

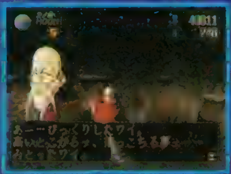
上記の3体は、魔晶変化させると高価なアイテムに変化するのだ。忠誠度を最大にする一番楽な方法は、吟醸ゆめさくらを飲ませて性格を友愛に変化させ、戦闘でひたすらガードさせること。

◀上記の方法を使えば、贈答品などがなくても簡単に忠誠度を上げられる。

幽滝

四老師のリドルに挑戦!!

このダンジョンでは、チェスのコマが置かれた部屋の封印を解くため、開門の書を入手しなければならない。開門の書は、ダンジョンに住まう老師の1人が持っているぞ。まずはMAP中の4つのイベントポイントで彼らと話をする。4人のうち1人は嘘をついているので、情報を見比べつつ突き止めるのだ。ちなみに、嘘をついていない老師を疑うと、入り口まで戻されてしまうぞ。



◀この手の謎かけが続いている。中の意味の外見にだまされるな

▲間違った老師に疑いをかけると…。当てずっぽうは通用しません。

ストレンジエリア

オートMAPが効かない?

このダンジョンではオートマッピング機能が効かないため、ネオ・クリアや見晴らしの玉といった簡易MAP機能が欠かせない。ちなみに、MAPの両端はつながっていて、ワープポイントがいくつも用意されている。そのため、何の用意もなくうろつくと、もれなく迷子になるだろう。

ここはMAP中に番号で示したルートをたどれば、確実にコマの置かれた部屋までたどり着けるぞ。また、途中で出会う謎の生物のヒントは、逆から読めば意味が通じるぞ。

▲そのまま読むと、一瞬どきっとするような言葉だけど気にしちゃダメです。それにしても変な生き物……

EXTRA-FILE ここでしか入手できない、超レアアイテムをチェック!!

ACT-2/カジノ

トップクラスの武器が序盤で登場

天体博物館のイベントをクリアすると、パラダイムX内のカジノで遊べるようになる。ここで稼いだコインはアイテムと交換できるのだ。中でも、コイン5万枚と交換できる武器の威力は見逃せないぞ。

▼『ペルソナ』でもかなりハマった人が多い定番要素。今回もイイ感じです。

STEP1:コイン200枚を稼ぎ出せ!

コイン5万枚を稼ぐのは至難の業。効率の良いVSポーカーにチャレンジするために、まずは元手となる200枚を稼ぐこと。ギャンブルが苦手という人は、2万円分のコインを買うという手もある。

◀▲200枚稼げれば、どのミニゲームだって構わない。

デビルサマナー ソウルハッカーズ

窓辺のチェス

▼ジャグラーの問いに「いらない」と答えてしまうと、何故かダンジョンの入り口付近まで戻されてしまう。

▲床全体がチェスボードになっているという、ちょっと変わったダンジョンだ。

幽滝とストレンジエリアでチェスのコマを入手したら、2F東側にある絵画の中へ。このダンジョンには、いくつものワープゾーンが隠されている。トビラの前でトラップを交わすヒントも表示されるが、今回掲載しているMAPを見れば一目瞭然だぞ(笑)。ここではボス戦に備えて合体用の素材を集めておくといいだろう。また、ボスの魔法封じを解除できるディクローズの石も2つほど落ちているので忘れずにゲットしよう。奥の部屋にはジャグラーが待っており、彼の問いに「欲しい」と答えると戦闘が発生する。ボス戦に勝利した後、ボードルームでチェスの詰め手を完成させると、アクアドルフィンの封印が解けるのだ。

VS・ジャグラー

ジャグラー戦では、邪鬼ラームジェルグ2体がザコとして出現する。この悪魔は物理攻撃に強いので、魔法戦がメインとなるぞ。厄介なのはジャグラーの特殊攻撃・沈黙のささやきで、これを喰らうと魔法が使えなくなってしまう。この攻撃は連発されるモノでもないので、アイテムで確実に回復しつつ攻撃魔法を叩き込もう。特に、広範囲魔法を持っていれば言うことなし！

▲口調は強気だが、ボスとしては弱い部類に入る。

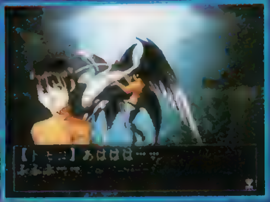
新たなトラップ登場！

VR美術館以降、厄介なワープゾーンが登場する。正解ルートはMAPに示したが、ワープアウト時の方向には要注意。MAPをよく見て、どちらが北かを把握するように。

◀[illegible]ストレンジエリアのようなワープは、MAPなしではかなりツライぞ。

アクアドルフィン

ボードルームでチェックメイトが済んだら、いよいよアクアドルフィン戦に突入だ。封印が解けてしまえばダンジョン内は一本道なので、迷うことはない。戦闘前にはヒールスポットで忘れずに回復しておこう。



▲ようやくスナッピーの元にたどり着いた主人公。しかし、トモコの様子がどこかおかしい…。

◀可愛い姿をしているが中身は悪魔。容赦なく魔法を叩き込んで破裂させよう。

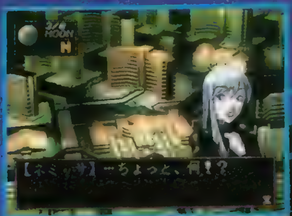
VS・スナッピー

スナッピーは「魔法なんて効かない」というセリフ通り、こちらの魔法を吸収してしまう。しかし、物理攻撃はほとんど通用せず、まともに戦っていたら決して倒せないだろう。正解は、とにかく魔法を連発すること。すると、スナッピーは魔法を吸収し過ぎて、自壊してしまうのだ。注意点としてはドルフィンキックなどの強力な全体攻撃に備えて、メ・ディアを使える仲魔を用意しておくこと。

▲威力の高い魔法ほど、早く破裂させられるぞ。

～自宅前・ムーウィス急襲～

VR美術館をクリアしたら、自宅に戻ってトモコの無事を確認する。ただし、この直後にイベント戦闘が待ち受けているため、自宅に戻る前に芝浜コアに立ち寄って、忘れずに装備を調えておくこと。



▲通常MAPでエンカウントするのはこの戦闘だけ。

◀ネミッサの過去を知っているようだが……。

VS・ムーウィス

天体博物館に続き、ムーウィス戦はこれで2回目。今回は強力な広範囲魔法を持っているため、まともに戦ったらかなり痛い目を見てしまう。しかし、今回のムーウィスは電撃に弱いという弱点を持っている。電撃で痺れさせれば一方的に攻撃できて一石二鳥だ。ここは、ジオ系の魔法を使える仲魔を2体ほど召喚すること。さらにネミッサが電撃系の魔法を使えればもうカンペキ。

▲まともに戦えばかなり苦戦を強いられるだろう。

STEP2:VSポーカーにすべてを賭ける！

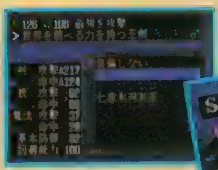
基本は手札の中のペアを残して、確実に役を作ること。勝ち抜くごとにレートが上がり、最終的に1万枚賭けとなる。これを2～3回繰り返せば、短時間で5万枚稼げるのだ。バックアッパーを使ってカジノの前でセーブしておくと、再チャレンジしやすいぞ。

▶どこかで見たような人物が次々と現れる。

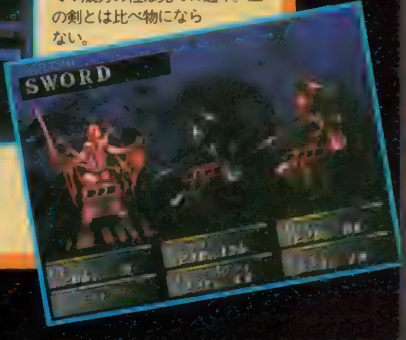
◀7人目、ヴィクトルとおぼしき人物に勝つと終了。

～コイン50,000枚の価値は……～

カジノで手に入るエンペラーソードとエンプレスロッドは、とにかく威力がシャレにならない。共に後半でしか入手できないような攻撃力&命中率で、この2本さえ手に入れてしまえば、超短時間クリアも夢じゃないのだ。



◀▼威力の程は見ての通り。並の剣とは比べ物にならない。



レオン自動車工場

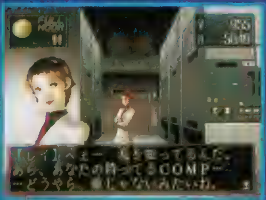
レオン自動車工場
- ・レオン自動車工場へ
- ・1F主電源室で照明を点灯
- ・3Fで非常電源室のカギ入手
- ・非常電源ON
- ・2F、第2エレベータで4Fへ
- ・VS:ムーウィス

自宅前で逃してしまったムーウィスを追って、レオン自動車工場に潜入する。ここでは、1Fで主電源を入れると悪魔が出現するようになる。悪魔のレベルは平均30と高めなので、むやみに戦わない方がいいだろう。

▲珍しくスプーキーズのメンバーと行動を共にすることになる。各キャラの個性がにじみ出た会話イベントも楽しめるぞ。

レイ=レイホゥ再び……

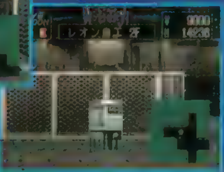
2回目のVQにも登場したが、ファントムソサイエティと対立する組織・クズノハのサマナー、レイが再登場するぞ。SS版『デビルサマナー』で活躍した彼女。どんな経緯でファントムと対立するようになったのかは明かされていない。もちろん、今回はボスキャラとしてではなく、アドバイザーとして接することになる。シナリオクリア後は彼女の口利きによって、業魔殿で剣合体が行えるようになるぞ。



◀彼女が仲間に加われば心強いのだが、今回はあくまでもゲストキャラ。

戦いを避けてアイテム回収!

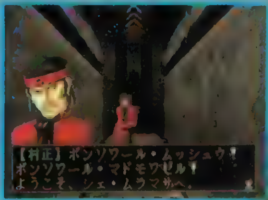
工場内の中央部分は、上のフロアから飛び降りなければ入れない。また、3Fには立ち止まると作動する落とし穴だらけの通路もあるが、その先には貴重なアイテムが隠されているぞ。これらを回収しつつ無用な戦闘を回避するためには、苦手な悪魔を合成して、会話によって戦いを避けること。



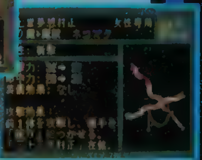
▲▶アイテムめがけて、通路の亀裂からダイブ!別にダメージは喰らわないのでご安心を。

Point Check 2 カジノが苦手なら剣合体を極めろ!!

無銘の刀と仲魔を合体させると、悪魔の種類やレベルによってさまざまな剣に変化するぞ。悪魔のレベルが高いほど、剣の威力も増す。また、所持魔法によって氷結や魅了といった追加効果も得られるので、いろいろと試してみよう。ときには、特殊な剣になることも。



▲この人が剣合体を司るシェフ・村正。料理の腕もかなりのモノ?



▶威力はともかく、さまざまな追加効果が魅力的だ。

VS・ムーウィス

前回のムーウィスと同じく、電撃が弱点となっている。攻撃パターンはプログラムになっていて、1ターンごとに使用する魔法を宣言、数ターン後に発動するというモノだ。ネミッサの魔法が電撃系で、ある程度の素早さがあれば、魔法発動前に倒すことができるぞ。それ以外の場合は、カジャ系の魔法を重ねがけして守りを固めなければ、かなり苦戦を強いられてしまう。

◀攻撃のプログラムになっていて、ユーザーネームも表示されている。

EXTRA-FILE GUMPを200%活用するための技術と知識!!

状況に応じて使い分けを!!

シナリオが進むに連れて、次々と新たなソフトが登場するぞ。仲魔集めのときは会話ソフト、戦闘メインならアイテム収集やセーブ機能など、こまめにソフトを入れ替えることがポイントだ。

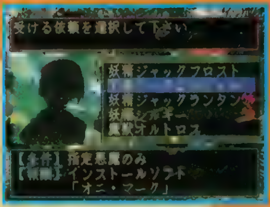
▼プレイスタイルに合わせて、お好みのソフトをインストールしよう。

ACT-3/GUMP

新作ソフトをGet!

2回目のVQをクリアしてから王国屋に行くと、「悪魔収集の依頼」という新要素が登場する。ここでは、依頼された悪魔と引き替えに、さまざまなソフトを入手できるぞ。しかも、ソフトと一緒に変わった悪魔をもらえる依頼もあるので、息抜き程度にチャレンジするといいだろう。また、EL-115では定期的に新作ソフトが作成される。価格もお手頃なので、一気に揃えてしまおう。

▶これらの依頼をこなすには、悪魔との会話や悪魔合体を極めなければならないのだ。



デビルサマナー ソウルハッカーズ

天海フロート

◀フィネガンとの因縁の対決に決着が付くのか？

▼このレバーを探し出さなければならないのだ。

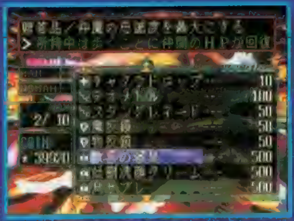
天海フロート

- ユーイチ行方不明
- 空港B1Fからフロートへ
- 13FにてAブロックゴンドラ作動
- 13FにてBブロックゴンドラ作動
- 13FにてCブロックゴンドラ作動
- 13F資材置き場へ
- VS:フィネガン

ここでは、フィネガンの手に落ちたユーイチを救うため、天海フロートの13階を目指すことになる。フロート内にはA、B、C3つの閉鎖ブロックがあり、解除するには5〜13Fを行き来しなければならない。MAPが広くて手順も厄介だが、攻略ルート自体は一本道なので迷う心配はないだろう。

HP&MP配分に注意!

フィールドが広大で入り組んでいる割には、ヒールスポットが入り口付近の1カ所にしかない。しかも、フィネガンは中盤最大の山場となっているため、バックアッパーによる直前セーブが欠かせないぞ。仲魔集めが終わったら、会話ソフトをすべて外して、ヒロえもんやガリバーマジックなど、アイテム入手&体力回復機能を付加しておこう。

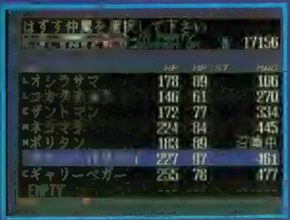


▲カジノの景品で、歓喜の寝具を入手しておくと少し楽になるだろう。

13F

5F

1F



▲あまりに強すぎる仲魔がいる場合は、ガンプから外してしまっても構わない。

フィネガン戦に備えて仲魔集め

今回のボス戦は、選択肢によって戦闘の内容が変化する。「1対1」を選択する場合は、フィネガンは主人公の仲魔と同じ悪魔を召喚する。「ネミッサ〜」を選択した場合は、強力な特技を持つ悪魔たちが相手となる。前者の場合は、ELとECなど両極端の相性を持つ悪魔を揃えること。後者の場合は回復&防御重視のパーティがオススメだ。

VS・フィネガン

選択A…1対1

[illegible]

[illegible]

選択B…ネミッサと共に

[illegible]

[illegible]

ソフトバリエーション

ガンプのインストールソフトは総計30+α（ゲームクリア後に追加）。そのほとんどが、今回の攻略範囲までで入手できるぞ。仲魔を集めるなら、満月時の会話を有利にするムーン・アダルト、ダーク属性の悪魔を仲魔にできるダーク・マンは欠かせない。また、戦闘メインで行くなら、どこでもセーブ可能なバックアッパー。敵のバックアタックを100%防ぐ百太郎や、戦闘終了時のアイテム入手率を上げるヒロえもんとの組み合わせがオススメ。3Dダンジョンマニアには、ネオ・クリアやハニー・ビーなどのマッピングソフトを使って、全ダンジョンのMAPを完成させるのもいいだろう。さらに、王国屋の依頼で入手できるコペルニクスは、悪魔合体マニア必携の逸品！　これは高確率で合体事故を起こすという特殊なソフトだ。詳しい用途はナイショだが、気になる人は業魔殿の主・ヴィクトルの情報に耳を傾けること。さらには、画面の雰囲気を変えるだけのアクセサリーソフトや、悪魔の図鑑を作れるデビダス'99なども用意されているぞ。

GUMP上の合体は……

ガンプ上の合体は、悪魔がほとんど魔法を継承しないなど、デメリットが大きい。ガンプに空きを作ったり、合体事故を起こすなど特殊な目的がない限り、できるだけ業魔殿を利用した方がいいだろう。

▲3身合体なども業魔殿でしかできないぞ。

ダンス ダンス レボリューション

難曲（壁）となる曲をフレーズ付きで徹底攻略。
さらに、ラヴリーに踊れる振り付けも大紹介!

発売中 ETC	▶¥5,800 ▶コナミ
	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)、専用コントローラ

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「DDR」をプレイするのに1番大切なのは上半身の動き。最初は画面と足元を交互に見てプレイするのがやっとで、上半身を動かすことに頭が回らないかもしれないが、足元を見なくてもプレイできるようになったらリズムに合わせて腕を前後に動かしてみよう。足をバタバタと動かしているだけよりは楽しいし、踊っているように見えるぞ。あと、自宅で好きなだけ踊れるのだから、友だちとダブルプレイの振り付けを考えてアーケードで披露してみよう！　（ウサギのゴー）

各モードで壁になる3つの難曲を徹底攻略&『DDR』パフォーマンスアドバイス!!

▲ダブルプレイはこんな感じ。ダンスゲージが[illegible]

▶下で紹介している4つの隠しモードは、この画面で入力すると出現するぞ

「DDR」のルールは至って簡単。リズムに合わせて画面下から流れてくる矢印のステップパターン（以下：SP）が、画面上部のステップゾーンに来たときに"流れてくる矢印と同じ方向のボタンを踏む"だけ。ただし、ミスをするとダンスゲージが下がり、0になると曲の途中でもゲームオーバーになってしまうので、タイミングよく踏み続けていくことが大切だ。また、「DDR」は今までの「bm」シリーズと違って、指定がないときにボタンを踏んでも構わない。つまり、「bm」シリーズでいうところの"poor"がないのだ。SPがステップゾーンに来るまでは、どのボタンを踏んでいても大丈夫（アーケードモードのみ）なので、その隙に次の足運びを考えよう。また今回の攻略記事では、BASIC・ANOTHER・MANIACの3つのモードで最初の壁となる曲をピックアップして攻略すると共に、基本的な踏み方やパフォーマンスアドバイスなどを紹介!!

隠しキャラ出現コマンド

キャラクター	コマンド
ロボット(1P) ウサギ(2P)	メニュー画面で✚キーの左を押しながら、◎ボタンで決定する。
輪っか♂(1P) 輪っか♀(2P)	メニュー画面で✚キーの右を押しながら、◎ボタンで決定する。

4つの隠しモードの出現コマンド

モード	コマンド	内容
MIRROR	←・→・←・→・←・→・←・→	ミラーモード：矢印のステップパターンの上下左右が反転（↑は↓になり、→は←になる）して流れてくる。
DOUBLE	↑・↑・↓・↓・←・→・←・→	ダブルモード：1Pと2P、2つのコントローラを使って1人でプレイできる。ちなみにダンスゲージは1つ。
ANOTHER	↑・↑・↓・↓・↑・↑・↓・↓	アナザーモード：ベーシックよりもステップパターンが多く、難易度が高くなっている。
MANIAC	←・←・→・→・←・←・→・→	マニアックモード：アナザーよりもステップパターンが多く、「DDR」で超最高難易度のモード。

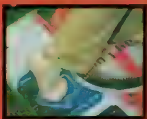
楽しく踊るための基本的な踏み方アドバイス

このゲームに慣れていない初心者は、画面と足元を交互に見ている間にミスをして、ゲームオーバーになってしまうことが多いだろう。間違えずにしっかりとボタンを踏めるようになるには慣れが必要だが、最初に軽くジャンプして↑↓と←→を同時踏みしてみたりして画面を見ながらもボタンの位置をイメージし、どのくらい足を動かせばいいかを把握することが大切だ。

▲まずは、ステップを踏み間違えないように足元のボタンの位置をしっかりと把握しよう。

連続で出現する矢印は左右の足で交互に踏もう!

リズムに乗ってタイミングよくボタンを踏めるようになったら、いろいろな踏み方を考えてみよう。例えば↑・↑・↑と連続で流れてくる場合は片方の足で踏むより、軽くジャンプしながら左右の足で交互に踏んでいく方が（さらに左右の腕も前後に振るとGood!!）動きがあって楽しいぞ。



▼↑・↑と続く場合は、最初の↑を右の[illegible]……

▲次の↑を左足で[illegible]

回転ステップで優雅に踊ろう!

左のようなフレーズでは1回転することができるぞ。まず→を右足、↓を左足、←を右足（ここまで上半身は正面）、ここでクルっと一気に回転して最後の↑を左足で踏む。ちなみに、この曲はBUTTERFLY(アナザー)。

パフォーマンスアドバイス

馴れてきたらリズムに乗って上半身を動かそう!

▲ダンスシミュレーションだから、踊るようにプレイしよう。

足元を見ずにボタンが踏めるようになったら、上半身を動かしてみよう。リズムに合わせて腕を身体に絡ませるように振ったりするだけで、踊っているように見えるぞ。変に力を入れないように、リラックスして踊ろう。

ヘタでもいいから堂々と踊ろう!

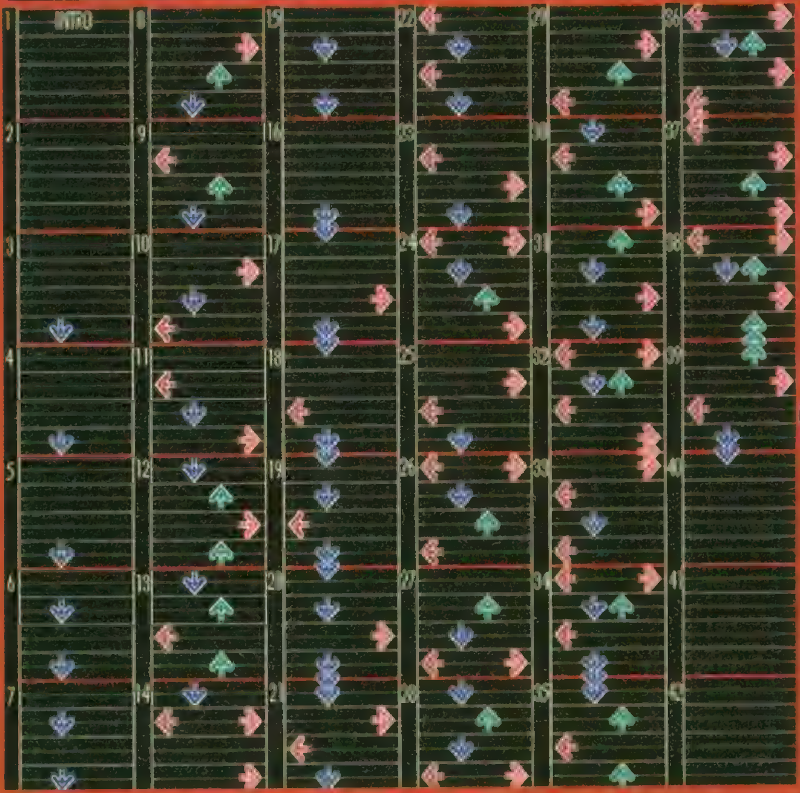
恥ずかしがっていては、踊りもぎこちないものになってしまう。自分なりに楽しいと思う踊りを堂々と踊れば、必ずカッコよく見えるハズだ!!

©1998 1999 KONAMI&KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO ALL RIGHTS RESERVED

ダンス ダンス レボリューション

MY FIRE X-TREME

BASIC NORMAL
難易度4 MAX COMBO:125



スムーズな足運びを目指そう

この曲は、ほかのNORMAL曲と比べるとSPの数が多く、休むところがないので常にボタンを踏み続けていないとならない。ここで知っておくと便利なのが、➡や⬆のボタンを右足で踏むという決まりはないということ。ボタンを踏みつつ次のSPの向きを確認し、どちらの足で踏めば足の運びがスムーズになるかを把握することがポイントとなるぞ。また、⬆⬇や⬅➡の同時踏みや、速いテンポの⬇⬇⬇などが数多く出現するので、これからどんどん難しい曲にチャレンジしていくための課題曲のつもりでガンバろう。

◀SPの数が多いので、[illegible]いとバランスを崩してしまうぞ

チェックポイント!

たくさん登場する同時踏みや連続踏みに注意しよう

32小節目からは、同時踏みや連続踏みが数多く出現するが、よく見るとパターンの繰り返しになっていることがわかる。⬅➡から⬇⬆の同時踏みのところでバランスを崩してしまうと、あとに続く連続踏みがうまく踏めなくなってしまうので注意しよう。また、このフレーズはHARDの「PARANOIA」の16小節目によく似ているのでしっかりと練習しておこう。

MAKE IT BETTER mitsu-O

ANOTHER HARD
難易度6 MAX COMBO:188

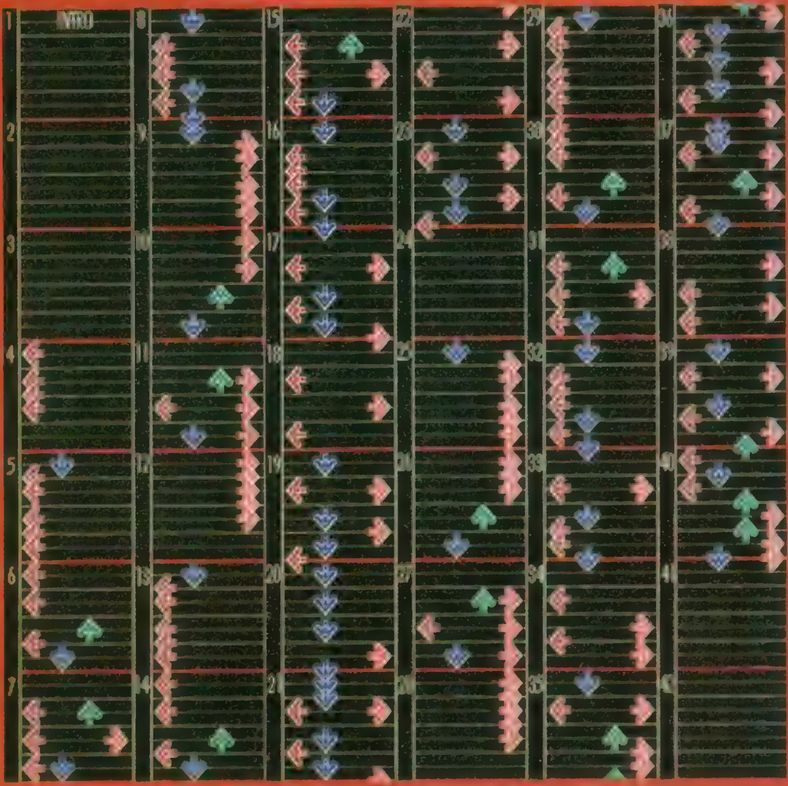
8分踏みのタイミングを覚えよう

スローテンポだが、1小節の間に8回の早さでボタンを踏んでいく8分踏みが非常に多い。この8分踏みのタイミングをしっかりと把握することが、クリアへのポイントとなるだろう。難関は17と19小節目のような、同時踏みのあとに8分踏みが続くところ。ここでは同時踏みのあとの⬇をどちらの足で踏むかで、そのあとの足運びがスムーズになるかが決まるのだ。17小節目のような場合は⬅➡の同時踏みのあと、左足で⬇と⬅を踏み、次の⬇と➡を右足で踏んでいくといい。19小節目のような場合は⬇を右足で踏み始めると次につなげやすいぞ。

チェックポイント!

⬇をどちらの足で踏むかが重要なポイントだ!!

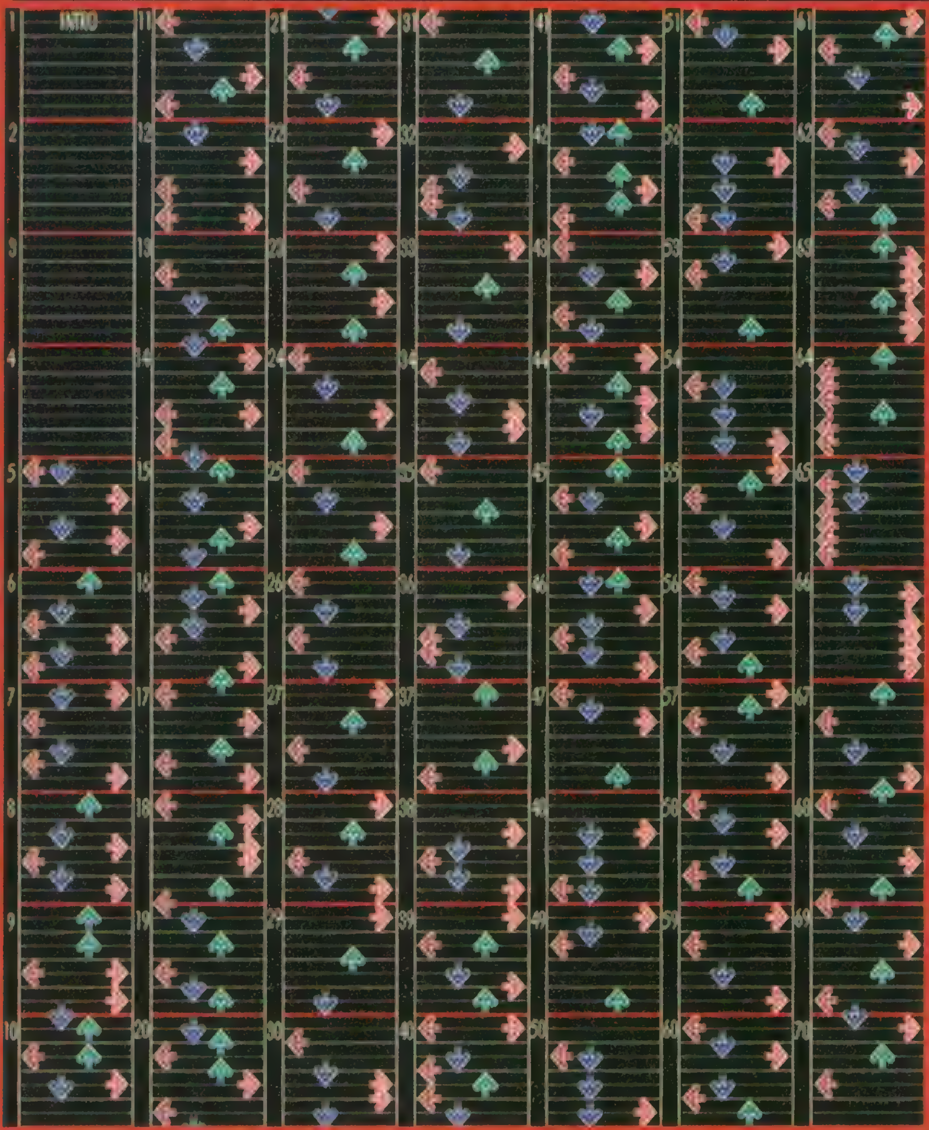
35～37小節目では、複雑な8分踏みが連続で続くのでパニックになりがち。しかし、このフレーズをよく見ると今まで同時踏みのあとに続いていた8分踏みのパターンが、連続で組み合わさっているだけだということがわかる。やはり⬇のSPをどちらの足で踏むかがクリアのポイントになってくるだろう。また、下の写真のように画面に対して身体を横にして、歩くようにボタンを踏んでいくと動きがあって面白いぞ。



ダンスダンスレボリューション

PARANOIA 180

MANIAC HARD
難易度8 MAX COMBO:319



まずは足譜とボタンを踏むタイミングを覚えよう

基本的にテンポの速い「PARANOIA」も、さすがにMANIACともなると4分踏みはほとんどなく8分踏みばかりで、今までと比べてかなり高難度な曲(すでに"難しい"というレベルではないだろう)になっている。あまりにもテンポが速く、8分踏みを同時踏みと勘違いしてしまうことがあるので、まずは左の足譜とボタンを踏むタイミングを覚えるために、標準コントローラでプレイすることをオススメする。また、バランスを崩さないためにも、常に軸足を変えてボタンを踏んでいくことが重要になってくるぞ。

チェックポイント! 軸足の移動がクリアのカギ

この曲をクリアするには、常に軸足を変えていくことが重要になる。特に終盤の63小節目からは軸足を絶えず変更していかないとクリアは難しいぞ。ポイントは連続踏みの軸足となる足の運び方で、63小節目の最初の↑を左足で踏み、64小節目の最初の↑を右足で踏むこと。ここでは軽くジャンプして軸足を左足から右足へと変更していくといいぞ。ちなみに、隠し曲(出現条件などはまだ秘密)の中には、この「PARANOIA」よりもさらに難しい曲もあるのだ。ファンの人は期待しててていいぞ!

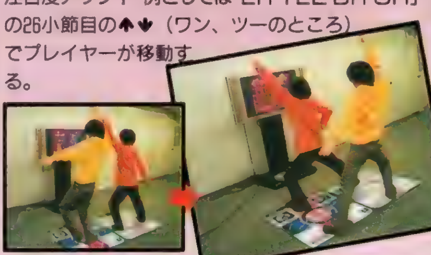
2人PLAYのススメ 友人や恋人と楽しく踊ろう!!

2つの専用コントローラを使ってプレイするダブルプレイは、パフォーマンス性もバッチリなのでとても魅力的。もしお金に余裕があるときは専用コントローラを2つ用意して、楽しんでほしい。また、友だちや恋人と一緒に自宅で振り付けやキメポーズを考えて(ペアルックならなおGood)、アーケードで踊りを披露すれば、必ずギャラリーの注目を集めることになるだろう。

▶せっかく自宅でプレイできるのだから、振り付けなどを考えてみよう!

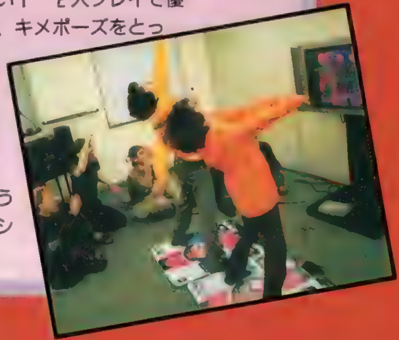
POINT 1 左右のプレイヤーを入れ替える!

曲の途中で1Pと2Pの位置を入れ替えれば、注目度アップ! 例としては「LITTLE BITCH」の26小節目の↑↓(ワン、ツーのところ)でプレイヤーが移動する。



POINT 2 ラストはキメポーズ!

シングルプレイのときもそうだが、やはり曲のラストはビシっとポーズをとってキメたい! 2人プレイで優雅に踊っていき、キメポーズをとってラストを飾れば、拍手と声援を贈られること間違いなしだ。「終わりよければ全てよし」ということば通りにビシッと決めよう!



大切なのは上半身のうごき!

『DDR』振り付け攻略!!

踊るように踏め!

ひたすらハイスコアを目指す人や、クリアすることに喜びを感じる人など「DDR」のプレイスタイルは人それぞれある。その中には、華麗にステップを踏んでみたいと思っている人もいるはず……。ここでは回転ステップや8分踏みなどが多く登場するこの曲を、DPS考案の振り付けつきで大紹介するぞ!!

HAVE YOU NEVER BEEN MELLOW THE OLIVIA PROJECT

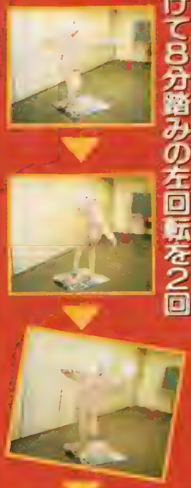
MANIAC HARD 難易度5 MAX COMBO:171

5~10小節目まではクルッと歯切れのいい回転ステップ

12小節目の8分踏みはバランスを崩さないように

13~20小節目8分踏みは身体をひねって

ここでちょっと一息



22小節目は両手を広げて8分踏みの左回転を2回

28小節目は身体を左右に大きく振ってアピール!

35小節目の同時踏みでさらにアピール!!

38小節目は2回転して最後に同時踏み

回転スピードを落として ゆっくりフィニッシュ!!

新時代劇アクション

羅刹の剣

2人の主人公が織りなすストーリーと息をのむほどのアクションが楽しめる『羅刹の剣』を徹底攻略！

4/28 ACT	▶¥5,800(予) ▶コナミ
	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

なかなかの楽しいのが、「小太郎編」のステージ4と「りん編」のステージ5にある通称300人斬りモード。5分間で何人斬れるかで隠しアイテムなどのボーナスがつくイベントが発生するのだけど、コレがなかなか大変。特に小太郎で300人以上を達成するのは、かなり苦労するはずだ。小太郎でのポイントは、◎ボタンを連打せずに、1回づつ確実に剣を振ること。そして、次の敵へはR1ボタンで向き直るようにすれば素早く行動できるぞ。（TAC☆）

発売直前大攻略！戦いの基本から応用までを伝授！

▲一度に複数の敵を相手にする場合は、囲まれないようにすること。

▼マップ上に落ちている回復アイテムは、かなり貴重なので必ず取っておきたい。

この『羅刹の剣』は、くノ一の〝りん〟と、浪人の〝小太郎〟、2人の主人公が用意されていて、最初にプレイヤーがどちらかを選択することでゲームがスタートする。基本的な操作は2人ともほぼ同じだが、使用する武器の違いやコマンド入力による必殺技の特徴などが違うため、それぞれにあった戦い方をしなければならないのだ。それぞれの主人公の特徴と戦い方は、このページの下部を見てほしい。なお、上部で紹介している基本テクニックと応用テクニック＆無敵技に関しては、2人とも共通なので是非参考にしよう。今回の攻略では2人の1〜5ステージ中に仕掛けられた謎の解き方から、ボスの倒し方などを完全に紹介！　また、次号の攻略記事ではコナミ提供によるから頂いた『羅刹の剣』の描き下ろしイラストとともに、舞台設定がよくわかる開発者コラムの掲載を予定しているぞ。

生き残るための基本テクニック

攻撃の届く間合いを知ること！

敵が間合いに入る前に攻撃すると、隙ができてしまう。まずはようすを見て敵の攻撃をガードし、敵がこちらの攻撃範囲に入ったことを確認してから攻撃した方が安全だ。

▲小太郎は大振りに剣を振るので、隙が大きくなってしまう。

▼りんは最初の一撃が外れても連続斬りにいってしまえば安全。

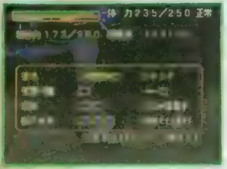
敵に回り込まれないようにすること

一度に複数の敵を相手にする場合は、R1ボタンを押しっぱなしにしてサイドステップを使い、常に囲まれないようにすること。こうしないと片方の敵を斬りにいっている間に隙が出きてしまい後ろから斬られてしまうぞ。また、ダッシュを活用して敵との距離を取ることも重要だ。

◀敵の後ろに回り込んで、必殺技を使用。ダッシュを活用すれば、2人の敵を一度に倒してしまうこともできる。

コマンド入力のポイント

必殺技のコマンドは、画面に対してキャラがどの方向を向いていても、入力の方向は変わらない。また、必殺技は通常の斬り攻撃や、特殊攻撃などのモーションをキャンセルして出すこともできるのだ。



▲通常斬りをキャンセルして必殺技を出せばほとんど隙がない。

◀必殺技の鷲翼円舞は使えるので、早めに覚えておきたい。

2人の主人公の特徴とそれぞれの戦い方

[illegible]

鶺鴒(せきれい)のりん

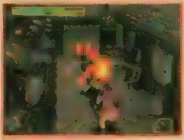
素早い身のこなしで相手を翻弄！

公儀隠密のくノ一である〝りん〟は、素早い身のこなしと手数の多さで相手を翻弄し、敵を倒していく。また、りんの主力となる武器は小太刀のほかに飛び道具がある。敵との間合いを離して飛び道具で牽制し、相手の懐に素早く飛び込んで、連続斬りを叩き込むというのが、りんの有効な戦術となるのだ。

さまざまな飛び道具を使いこなせ！

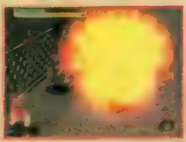
りんの飛び道具は、手裏剣のほかに、爆炎で攻撃するものや、煙幕で敵の視界をさえぎるものなどさまざまな効果を持ったものがある。ここでは、特殊効果のある飛び道具を紹介する。

▼「炸裂手裏剣」。火薬が取り付けられた手裏剣で、相手にヒットすると小規模な爆発を起こし、ダメージを与える。



▲「八方輪結杵」。直線上の敵を貫通する手裏剣。サイドステップなどで敵との直線軸を合わせて、使用すると効果的だ。

▼「焙烙玉」。投げたあと爆発し、画面内の敵に大ダメージを与える爆弾。しかし、爆発するまでに時間がかかるのが難点。



生き残るための応用テクニック

連続斬りのあとに追い打ちを決めよう!!

ジャンプ斬りは、倒れている相手にダメージを与えることができる攻撃手段でもあるのだ。連続斬りを決めることができたなら、相手は必ず倒れるだろう。そこへジャンプ斬りで追い打ちをかけよう。ちなみに、敵が起きあがるモーション中は無敵なので、その前に攻撃すること。

▼連続斬りを当てて敵が倒れたら、とにかくジャンプ斬り！　攻撃のチャンスは、最大限に生かそう。

▲ジャンプ斬りは、通常攻撃の中でもかなりのダメージを相手に与えることができるのだ。このジャンプ斬りの追い打ちをマスターすれば、戦いが有利になること間違いなし！

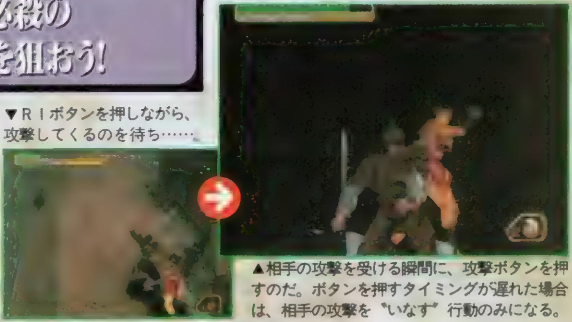
R1ボタンを活用してクイック方向転換

ダッシュで相手の後ろに回り込んだあと、相手の方向を向かなければ攻撃を当てることができない。そんなときは、R1ボタン（ロックオンボタン）を押せば素早く相手の方向を向くことができるぞ。これを利用すれば、相手がこちらに振り向く前に連続斬りを叩き込むことができるのだ。また、この技はすべてのボス戦でもかなり有効なので覚えておきたい。

◀▲ダッシュで相手の攻撃を避けつつ近づき……。うまく後ろに回り込んだら、R1ボタンを押そう。素早い方向転換から、大ダメージを狙える連続斬りに持っていくことができるぞ。

防御を完璧にし一撃必殺の"いなしクリティカル"を狙おう!

R1ボタンで相手の攻撃をガードすると同時に攻撃ボタンを押すと、画面が暗転したあと、相手の攻撃をいなし（攻撃を受け流す動作）、一撃必殺の破壊力を持ったクリティカル技が発動する。この技は、ボスには大ダメージを与え、ザコなら一撃で倒すというものだ。



▼R1ボタンを押しながら、攻撃してくるのを待ち……。

▲相手の攻撃を受ける瞬間に、攻撃ボタンを押すのだ。ボタンを押すタイミングが遅れた場合は、相手の攻撃を"いなす"行動のみになる。

これだけは知っておこう
刀を抜く＆納めるモーション中は無敵!

△ボタンで行う動作である、「刀を抜く＆納める」のモーション。実はこのモーション中は"小太郎"と、"りん"ともに無敵になるのだ。もしも、「敵の攻撃をダッシュを使っても回避するのが間に合わない」なんて状況のときには、かなり使えるので覚えておこう。また、ボスの大振りの攻撃をこの無敵技で避けて、こちらの攻撃のチャンスを作る（この場合は刀を抜くモーションを利用する）といった回避以外の目的でも有効なテクニックだ。ちなみに、無敵時間はりんより小太郎のほうが若干長くなっている。

◀刀を抜いた瞬間に必殺技を入力すれば、恐いモノはない！

◀刀を納め、相手の攻撃を誘うようにうまく移動し……。

▼無敵技で攻撃を避け、必殺技を叩き込む！　しかし、失敗すると逆に大ダメージなので、決して油断はできないぞ。

ボス戦で有効!!

飛葉小太郎（ひばこたろう）

豪快な剣術で相手をなぎ倒す!

幼いころに道場で学んだ型と、武者修行で鍛えた実戦的な剣術を使う浪人"小太郎"。手数で勝負するりんとは違い、一刀のもとに相手を斬り捨てるといった豪快な戦法が得意だ。また、ステージの途中に入手することができる特殊な刀を装備することにより、コマンド入力による必殺技や、剣質そのものも変化する。一太刀の威力がある分、攻撃を外したときの隙も大きいので注意しよう。

装備する刀により剣質が変化!

小太郎は、ある特定の刀を装備することにより、剣質を変化させることができる。ここではそれらの特徴を紹介。また、新しい刀はステージを進めていくと入手することができる（ステージ中に隠されていることもある）。

二刀流

◀両手に刀を持ち、ほとんど隙のない攻撃を連続的に繰り出すことができる。

居合い

◀素早い踏み込みで、瞬時に相手を攻撃の間合いに捕らえ、そして斬る！

次のページはステージ攻略!!

© 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

主人公2人のステージ1～5までを攻略!!

ここでは、ステージ1～5に登場するボスの攻略や、仕掛けられた謎の解き方などを紹介!!

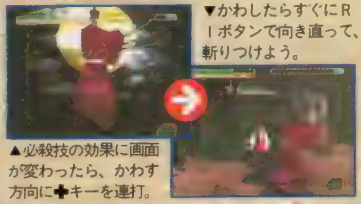
飛葉小太郎編

第1話「帰郷」

りんを助けた後、城下町の道場へ向かう小太郎。ここでは、途中の敵を倒しつつ道なりに進めば道場の前に出る。道場の正門は閉まっているので、脇にある路地を奥へ進み、裏口から入ろう。雪之介との回想シーンでは、操作の練習ができる。特に、いなしやサイドステップを使った反撃のタイミングなどは、ここで納得がいくまで練習しておいた方がいいぞ。道場を出たら、来た道を戻れば、襲われている虚無僧のイベントが待っている。

VSボス 円月殺法を見切れ!

虚無僧を斬った浪人は、居合いの使い手。はじめは通常の攻撃しかしてこないので、R1ボタンを押しっぱなしで対応していけば大丈夫だ。ダメージを与えるとやがて、防御不能の必殺技、円月殺法を使ってくるようになる。サイドステップでかわしながら、技のあとの隙を狙っていこう。



▼かわしたらすぐにR1ボタンで向き直って、斬りつけよう。

▲必殺技の効果に画面が変わったら、かわす方向に✚キーを連打。

第2話「謎」

墓参りのために寺へ向かった小太郎は、山門で同じく墓参りに来たという娘、お紅と出会う。ここでは、彼女を守りつつ寺の奥にある墓地を目指すのだ。彼女が殺されずに墓地まで行けば、あとでイベントが発生する。墓地への門を開ける2本のカギは、寺の本堂と、右下のほうにある床の間に落ちているぞ。

VSボス ボディプレスに注意

異形の巨漢となった住職、六六六の攻撃は、すべて防御不能。サイドステップで大振りの攻撃を避けてから攻撃しよう。近づいているとボディプレスが避けられないので、常に後ろに回り込んで斬るといい。

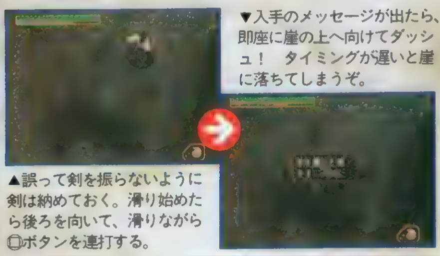
六六六（むろくじ）

第3話「反魂蟲」

城下の異変の原因を探るために、墓場の奥にあった洞窟へ侵入する。ここでは道が狭くて逃げずらいが、出現する敵の動きは鈍いので戦闘は比較的楽に進むことができるはずだ。この洞窟内では、他の場所と違って敵がいるときでも隣の画面に逃げることができるが、敵も後ろから追ってくる場合もあるので気をつけて。また、ボス戦のあとの脱出シーンにそなえて、マップのつながりは行きの間にしっかりと把握しておこう。

2つの像を取るには

ボスへの扉を開くには、洞窟の右奥で入手した2つの像を洞窟の左奥の方にある突き当たりの台に置かなければならない。この像は2つとも崖っぷちにあり、落ちれば即死となってしまうので、入手する前には扉の前でセーブしておこう。特に難しい左側にある像を入手するコツは、下の写真をみてほしい。



▼入手のメッセージが出たら、即座に崖の上へ向けてダッシュ！ タイミングが遅いと崖に落ちてしまうぞ。

▲誤って剣を振らないように剣は納めておく。滑り始めたら後ろを向いて、滑りながら□ボタンを連打する。

鶺鴒のりん編

第1話「隠密」

兄の行方を追うりんは、まず、兄の任務であった輸送船に手がかりを求めて、町での情報収集を始める。このステージでは、町の人々に話しかけて「大きな船が浜辺に流れついた」ことや、「浜辺へ行くには"鴉の森"を抜ける」ということなどの情報を得られれば先へ進めるようになるぞ。浜辺へ向かう道は、町の右上の出口にあり、道中にはやはり敵が多数出現する。また、途中には貴重な回復アイテムや飛び道具などが落ちているので必ず回収していきたい。

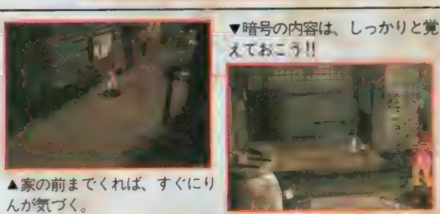
VSボス 役人の頭領だけを狙え!

ボスの陣笠をかぶった役人は、自分で戦わずに次々に手下を呼ぶ。りんが近づくと距離をおこうとするし、ガードもかたい。まずはサイドステップで間合いを詰めながら、画面端に追い込んでいこう。追い込んだら、さらにサイドステップでボスと重なるような感じで前進。後ろや側面に回り込んだらR1ボタンで向き直って斬るといった戦法が使えるぞ。

密着していれば、ボスがさらに部下を呼ぼうとしても、すぐにその隙を狙って斬ることができるのだ。

第2話「密書」

仲間のいい残した隠れ家を探すりん。隠れ家は広場の下の道にある長屋の中だが、ほかの道にもアイテムが落ちているので、回収しておきたい。隠れ家には、輸送船に積まれていた銘刀"洛陽"のありかを示した暗号が残されている。この暗号が役に立つのは6面になってからだが、内容はちゃんと覚えておこう。なお、暗号を調べなくとも、隠れ家から外に出るとボス戦に突入する。



▲家の前までくれば、すぐにりんが気づく。

▼暗号の内容は、しっかりと覚えておこう!!

VSボス リーチの長い錫杖に注意!

虚無僧の笠の下には、屍のように変わり果てた仲間の姿が。サイドステップを使って、密着しながら後ろへ回って斬るか、防御からの"いなし"や"いなしクリティカル"を狙おう。

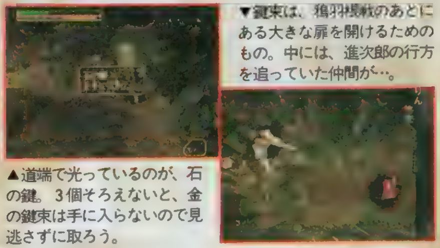
第3話「鴉」

▲囲まれそうになったときも、サイドステップで位置を変えよう。

改めて輸送船の打ち上げられた浜辺へ向かうため、鴉の森を抜けようとするりんに、この森に巣くう鴉天狗が襲いかかる。森で現われる女の敵は、ジャンプで逃げながら手裏剣を投げてくる。防御とサイドステップを巧みに使いわけながら、間合いを詰めて斬ろう。また、手裏剣の攻撃には、一定の確率で毒の付いているものがあるので、これを食らってしまったら、すぐにセレクトでメニューを呼び出して毒消し草を使うこと。

金の鍵束を入手するには?

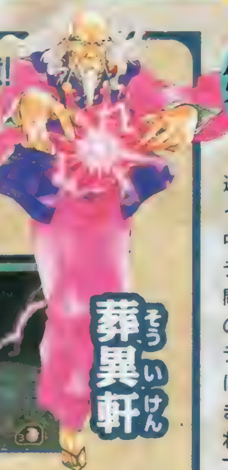
途中の祠に置いてある金の鍵束は、取ると扉が閉まって閉じ込められてしまう。これを手に入れるには、山道に落ちている石の鍵を3個手に入れて、替わりに置けばいい。



▼鍵束は、鴉羽根戦のあとにある大きな扉を開けるためのもの。中には、進次郎の行方を追っていた仲間が…。

▲道端で光っているのが、石の鍵。3個そろえないと、金の鍵束は手に入らないので見逃さずに取ろう。

VS ボス1 4種類の妖術に注意!

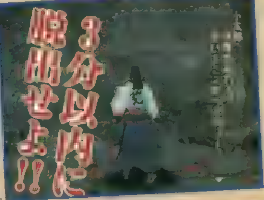


妖術はすべて防御不能。円を描くように走り回って妖術を避けて、その隙を狙い地道に斬っていこう。体力が少なくなると、攻撃方法が変わり高速で移動し始め、攻撃を当てにくくなる。この状態になると、妖術を使うために止まる場所が左右の2カ所に限定されるので、どちらかの端で来るのを待って必殺技の鷲翼円舞で斬れば比較的楽に勝てるはずだ!!

VS ボス2 ジャンプ斬りで攻撃!

葬異軒を倒すと洞窟が崩れ始め、制限時間付きの脱出シーンになる。出口は洞窟のマップの右の方にある突き当たり。脱出イベントのスタート地点からは、常に画面右へと向かえばOKだ。後からは怪物に姿を変えた妖魔ソウイケンが追ってくるので、これも倒さなければ脱出はできないぞ。ソウイケンの攻撃は防御不能の炎などだが、実はこいつは近づいてジャンプ攻撃を繰り返すだけで簡単に倒すことができるのだ。

▲ソウイケンを倒すのは、道中でも出口についてからでもいい。

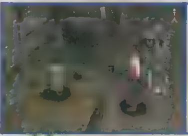


第4話「襲来」

洞窟からの脱出口は、町の広場に通じていた。そこでは、反魂蟲によって変貌した町人たちによって、町中がパニックとなっている。このステージは、次々に現われる敵を5分間で何人斬れるかによってそのあとのイベントが変わるという特殊なステージだ。300人斬りを達成するには、ボタンを連打せずに、なるべくまとめて敵を斬ること。また、囲まれたときには鷲翼円舞が有効だぞ。

200人以上斬った場合の報酬は、衣装替え。戦闘終了後、町の左上にある呉服屋へ行くと、店主が襲われているイベントが発生する。これを助けて呉服屋へ入れば、小太郎の服を着替えることができるようになる。

250人以上倒して戦闘終了後、道場へ向かう道の途中で無三四という男が挑戦してくる。このあと4面か6面で無三四のいっていた浜辺へいくと、彼と戦いになり、これに勝つと二刀流専用の刀〝鬼丸・小烏丸〟が手に入る。



300人目の敵を倒すと〝錆びた刀〟が手に入る。2面でお紅が殺されていなければ、4面か6面で行ける鍛冶屋「紅」でこの刀を打ち直してくれる。6面で鍛冶屋を訪れれば、打ち直した最強の刀〝日本〟を手に入れることができる。

第5話「親友」

雪之介の身を案じて、道場へ急ぐ小太郎。しかし、道場の中でもすでに妖魔が暴れていた。1面とは違って、今度は正面入り口から道場へ入ることになる。道場の中の敵は防御が甘いので、先手をうって斬りつけていこう。雪之介のいる場所への扉の鍵は、縁側に飛び出してくる腕の長い妖魔が持っている。またその縁側の奥の部屋では、床の間に飾られた刀〝正宗〟を入手できるぞ。

VS ボス 必殺技を有効に使え!

すでに反魂蟲に憑かれていた雪之介。始めの攻撃には防御から反撃で斬っていくだけでいい。体力が減ると、構えを居合いに変えてくる。この居合いの攻撃は防御不能で、動きも速くなるので、攻撃範囲の広い鷲翼円舞でしとめよう。

VS ボス1 連続斬りで叩き落とせ!!

森の最後に待つ、天狗党の女首領。隠密のりんをも上回る跳躍力で飛び回りながら手裏剣を投げてくる。足場の上を飛び移ったりするが、これを追いかけても捉えるのは難しい。地面を走りまわって手裏剣をかわしながら、下へ降りてくるのを待ち、連続斬りを狙っていこう。また、連続斬りの最後の斬り上げが、再び飛ぼうとした鴉羽根に当たって地上に引き戻せることもあるぞ。

◀▲降りてくるのは両端か中央。先回りして斬れ。

VS ボス2 羽根手裏剣に注意せよ!

変貌したあとの鴉羽根は、さらに動きが速くなる。手裏剣攻撃もホーミングするようになるのだが、これは走っていればまず当たらないぞ。空中に一時停止して青く光ったら飛び蹴りがくるので、この後が連続斬りを入れるチャンスになる。あまり深追いせずに、回避を中心にして少しずつダメージを与えていこう。また、森の中で拾える焙烙玉を使う戦法も有効だ。

▲飛び蹴りはジャンプして避けよう。

◀焙烙玉は、適当に近くで使うだけでいい。

第4話「兇刃」

やっとたどり着いた浜辺で剣を交えることになる敵は、3人の忍者と、なんと兄の進次郎。兄はすでにあの忌まわしい「反魂蟲」に憑かれていたのだ。先に襲ってくる3人の忍者たちは、常にりんを囲んで攻撃しようとするので囲まれないように注意すること。つぎの進次郎戦ではガードしてからの攻撃が特に有効だ。連続斬りは隙ができて反撃されてしまうので、あまり多用しないこと。

VS ボス1 1体づつ倒していけ!

うかつな攻撃は袋叩きにあう。サイドステップでかわしながら、敵の位置がバラけるチャンスを待とう。

VS ボス2 いなしに注意!

連続斬りは3段目の隙で必ず反撃されてしまう。防御したら斬りを繰り返し地道に攻めるしかない。

第5話「妖魔」

兄も仲間も失い、失意のまま町に戻ってきたりん。しかし町中は、反魂蟲のために地獄と化していた。この面は、小太郎の4面と同じ300人斬りモード。5分間で斬った人数ごとに、右のようなボーナスがある。進次郎から手に入れた刀〝雷鳴〟は、斬りつけが素早いので、これを装備して挑もう。りんの場合、攻撃範囲が狭いため、連続攻撃を使った方が効率がいいぞ。

200人以上斬ってクリアすると、6面になってから町の中に〝金眼鏡〟というアイテムが落ちている。これを拾って呉服屋に持っていくとお礼として、以後、呉服屋で衣装を変えられるようになるのだ。

250人以上斬ると、隠しボスとして巨大ミミズが登場する。これを倒せば、4本目の刀〝白夜〟が手に入るぞ。巨大ミミズは、2匹に挟まれないようにダッシュで逃げながら連続斬りを入れていくだけで楽勝だ。

300人目を斬ったときに〝無限手裏剣〟が手に入る。その名のとおり、無制限に使える手裏剣で、手裏剣を使った必殺技も通常のものと同じように使える。雷鳴+手裏剣の技を使えば、終盤の戦いがかなり楽になるはずだ。

チェック 新時代劇アクション 羅刹の剣 のMOVIEを収録 CD-ROM付きPS誌 電撃PlayStation D 17は好評発売中!!(定価980円)

東京魔人學園朧綺譚

今回は『魔人』独自の戦闘システムをおさらいしつつ、螺旋洞の初級問題10問をバーンと攻略。

発売中 AVG ▶¥3,800 ▶アスミック・エース・エンタテインメント ▶MC(3ブロック)、AC(DS対応)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

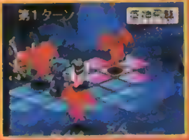
ついに発売されましたねぇ。いや、低価格でこの充実ぶりはすごい！ まさに『魔人』ファンのためのソフト、といった感じです。今回攻略している螺旋洞だけでなく、5つの外伝や第零話といった部分も見逃せません。ここで、ちょっとマメ情報。モードセレクト画面（校舎の絵）で、何もせず放っておくとスクリーンセーバーのようなものが起動（？）し、スタッフロールが流れます。これがちょっと変わっていておもしろい。ファンなら一度は見ておきましょう。(闇麻呂)

螺旋洞に挑戦する前に、戦闘システムを再確認しよう

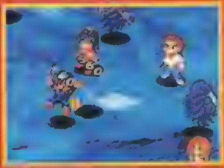
詰め『魔人』の異名をとる、条件付き戦闘モード螺旋洞。使用するキャラや、ターン数などが細かく設定されているため、前作『剣風帖』をやり込んだ人でも、いきなり全問クリアは難しいだろう。まずはこのページを読んで、独自ともいえる戦闘システムをもう一度しっかり頭に叩き込もう。数々の難問に挑戦するのは、それからでも遅くはないぞ。

◀久しぶりにプレイする人は、まず旧校舎にチャレンジだ。

1 相手の属性と自分の技の属性を見極めよう!

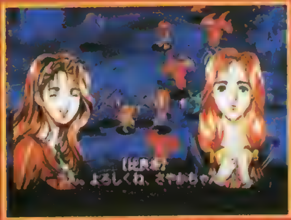


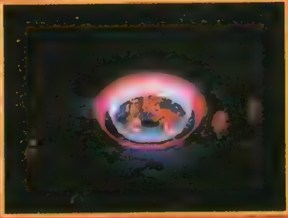
2 ノックバックを理解しよう!



ノックバック活用法

3 最強の攻撃、方陣技を使いこなせ!





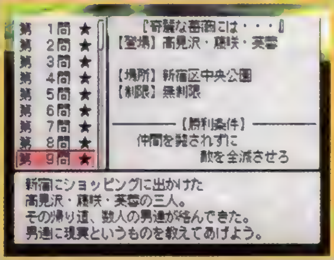
全方陣技リスト

方陣技名	攻撃力	属性	発動に必要なキャラ
四神方陣	220	光	醍醐、如月、アラン、マリィ
妖魔折伏方陣	175	光	美里、雛乃、舞園
里見八方陣	250	光暗	[illegible]
妖華三方陣	150	魅	高見沢、藤咲、芙蓉
[illegible]	150	光	雪乃、雛乃
阿修羅活殺陣	150	気	京一、霧島
歌仙・桜吹雪	125	魅眠	舞園、比良坂
不動禁仁宮陣	150	石	醍醐、紫暮
ビックバンアタック	200	火	紅井、黒崎、本郷
[illegible]	150	呪	村雨、御門
サハスラーラ	150	気	主人公、京一、醍醐
[illegible]	125	一	霧島、舞園
霊宝五色方陣	200	光	主人公、美里、如月、雪乃、御門
アッシュストーム	125	火	アラン、マリィ
真・阿修羅活殺陣	175	気	京一、霧島、劉
ドラゴンプラチナス	150	光	雨紋、アラン
秘占魔方陣	150	石	劉、御門
裏秘占魔方陣	150	呪	裏密、劉、御門
武神龍撃陣	175	痺	紫暮、壬生
桃源極楽陣	200	魅	京一、美里、小蒔、女性×5人
妖魔折伏方陣	175	光	美里、雪乃、舞園
霊宝五色方陣	200	光	主人公、美里、如月、雛乃、御門
[illegible]	200	魅	美里、小蒔、アラン、女性×5人
黄龍菩薩陣	100	光痺	主人公、美里
M・ビッグバンアタック	225	火乱	アラン、紅井、黒崎、本郷
双龍螺旋脚	200	痺暗	主人公、壬生
アポカリプス・ケルブ	125	光火	美里、マリィ
陰陽符術・十二神将	100	呪暗魅	御門、芙蓉
六芒魔法陣	175	吸暗	京一、醍醐、裏密
春雷の舞	125	雷痺	雨紋、雪乃
[illegible]	150	闇暗	如月、壬生、村雨
呪言降霊陣	50	呪	高見沢、裏密
炎の剣	125	火	マリィ、霧島
黄泉送符陣	150	闇火	主人公、比良坂
フレイム・スナイパー	175	火	小蒔、アラン
ビッグバンアタック・I	250	火乱	アラン、紅井、黒崎、本郷、劉
[illegible]	100	光魅	美里、小蒔

 ©1999 Asmik Ace Entertainment Inc.／SHOUT!DESIGNWORKS キャラクターデザイン／小林美智

まずは初級問題を例に、解き方を伝授

数多くの難問が用意されている螺旋洞。その中から初級と思われる10問をワンポイント攻略していくぞ。この10問でノックバックや属性攻撃など、螺旋洞をクリアしていくうえで基本ともいえる、戦闘システムのうまい使い方をマスターしていこう。そして、見事に全問クリアすることができると、何かいいことがあるかも……？　頑張ってほしい。



第1問「修　行」

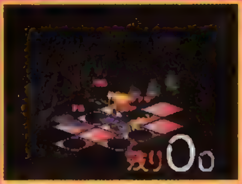
まずは、小手調べ。技を見極めて、効率よく攻撃しよう

[illegible]

第2問「閃　光」

技の範囲を確認し、まとめて敵を倒すようにしよう

[illegible]



第3問「待ち伏せ」

敵の防御属性を見極め、確実にダメージを与えていこう

[illegible]

第4問「制　裁」

敵の[illegible]をつき、1体ずつ確実に倒していこう

[illegible]

第5問「悪　夢」

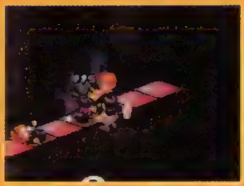
敵の攻撃範囲を確認しながら注意深く進んでいこう

[illegible]

第6問「ゆがんだ愛情」

補助魔法をうまく使い、パワーアップして戦おう

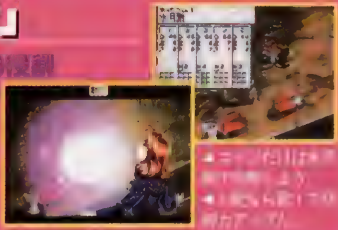
[illegible]



第7問「陰を持つ者」

攻撃と回復、それぞれの役割をきっちりさせていこう

[illegible]



第8問「反　撃」

ノックバックを使って敵を射程範囲内に移動させよう

[illegible]

第9問「綺麗な薔薇には…」

状態変化の技で相手の攻撃を封じていこう

[illegible]

第10問「刹　那」

第1問の応用編。技の性質を理解して戦っていこう

[illegible]

ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3 旅立ちの詩

「見晴に会えない！」とお嘆きの読者に捧げる、館林編分岐条件&イベント攻略!!

発売中 AVG	▶¥5,800 ▶コナミ
	▶MC(2ブロック)、(PS5ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ようやく公表できる館林編分岐条件、すでに自力で見つけた人もいるでしょう 最初はキャラをすり替えただけだろうと思っていたのですが、いやはや、ほとんど別物として楽しめるです。ことさらシナリオが秀逸というわけではないのですが、詩織編とは違った意味の「切なさ」を感じさせてくれるので、詩織一筋という人もぜひ！　ちなみに、ポケステに関する情報は、次回までお待ちを……。　（涙腺弛みっぱなしのmimi）

ファン待望、ついに明かされる館林編のヒ・ミ・ツ

▲見張ってる……もはや周知の事実だが、この言葉は彼女の名前の由来だったりするのだ。

『ときめき』ファン必見のドラマシリーズ最終章、もう詩織編の感動のエンディングは体験したかな？　攻略２回目となる今回は、館林編の分岐条件から隠しイベントまで一気に攻略しよう。分岐条件の詳細は右のコラムに書いておいたが、あまりにさりげない分岐で気づかなかった人も多いのでは？　条件自体は単純だが、選択をひとつでも間違うと詩織編に戻ってしまうので要注意。「スポーツセンター」でのデートイベントまでたどり着ければひとまず分岐終了だ。ミニゲームに関しては、『虹色～』に登場したサッカーゲームが楽しめるぞ。メインのストーリー展開もかなり趣が異なるため、詩織編で思わず泣けてしまった人は、ぜひとも館林編でもうひとつの切なさを味わってほしい。

◀ふとしたきっかけで主人公と知り合った彼女は、恋の悩みを打ち明けるが……。

館林編への分岐条件は…？

17日の好雄との会話で「好きだけど、今は何もできない」以外を選択　17日深夜の電話イベントでは「まあ…俺でいいなら…」、19日深夜の電話で「いいよ。会おう」を選択

20日に発生するスキーの誘いで「電話の女の子と会うよ。気になるし」を選択

◀涙を飲んでスキーは我慢!!　この際、先約なんて関係なしです。

EVENT

スポーツセンターにてデート

スキーの誘いを断ったら、駅前の待ち合わせ場所へ。この日、ようやく館林見晴の顔を見ることができるぞ。彼女の相談に乗るという話だったが、主人公のトレーニングのためにスポーツセンターに出かけることになる。

ここでは、『虹色～』にも登場したサッカーゲームや水泳などが楽しめるぞ。イベント終了条件は、ジムトレーニングを体験してから「移動」、「スポーツセンターを出る」を選択することだ。

▲マラソンに似ているが、ジムトレーニングでは鬼のような連打が要求される。

◀どこらへんがプライベート施設なのか、相変わらず常軌を逸したスケールだ。

一緒に下校

スポーツセンターイベントを終えると、校内の移動先に館林のクラスが加わっているぞ。早速教室を訪れてみると、館林の口から思わぬセリフが。

ここで彼女の誘いに応じれば、下校シーンのパートナーが詩織から館林に変わる。微妙な後ろめたさを感じるが、ここは館林との下校を選択しよう。下校シーン自体は詩織の場合と同じだけど、反応がとても好意的。会話は詩織編と同じく、７ターン会話したら終了となる。

◀▼会ってから数日しか経っていないのに、いきなり名前で呼び合う仲に!?　立場的には『ときめき』本編と同じなので、理由は推して知るべし。

プールイベントで、館林の水着姿が!?

▲▶詩織編ではちょっと物足りなかった伊集院との会話も充実している　また、外井のホっふりも、これでもかと言うほど磨きがかかっているぞ。

プールに行くためには……①サッカーゲームを体験している。②ジムトレーニングを体験している。③プールに入ろうとして外井に追い出されている。以上の条件を満たしていること。館林との会話で「話す」、「プールについて」と選ぶと、移動先にプールが追加されるぞ。彼女との会話選択では、１回目は「じゃあ、見ているだけでいいよ」、２回目なら「トレーニングには泳ぎが最適らしいんだ」を選択しよう。プールでは３種類の水泳トレーニングを楽しめるが、２回泳ぐと……♥

特殊イベントも見逃すな!!

詩織との思い出同様、館林にも特殊なイベントが用意されている。22日のシールプリントイベントでは、恋人向けのフレームも選べるぞ。23日には、２人が幼い頃通っていた駄菓子屋へ。24日には、マラソン完走祈願のお守りをもらえる。いずれも「黙って帰る」を選ばず、７ターン会話することが発生条件だ。ちなみに、お守りの裏にはシールプリントが貼られ、早朝練習ではお守りの鈴の音が聞こえるぞ。

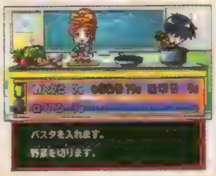
 ©1994 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

ミニゲーム MINI-GAME

ゲーム中に登場したミニゲームは、おまけモードに登録される。コツをつかむまでは練習あるのみ！ミニゲームのスコアが高いほど、サブキャラとのイベントも短期間でクリアできるぞ。ここでは、各ゲームのポイントを抑えておこう。

☆料理ゲーム

身もフタもないが、時計を見ながらプレイすれば楽勝。注意すべきは2つの手順を同時に指示された場合だ。別々に作業していると、残り時間が足りなくなるぞ。ストーリー上のクリア条件は、回鍋肉までに普通以上の評価を2回獲得していること。

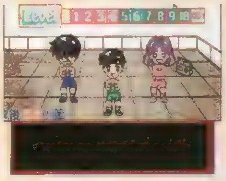


☆弁当詰めゲーム

難易度は低いが、出現条件がわかりにくいぞ。このゲームはいわゆるイベントタイプで、秋穂のシナリオのクライマックスで1回だけ出現するのだ。17日に調理室で秋穂に出会ってから部室に通い詰めて、伝説の樹や好きな人について会話を進めること。

☆エアロビゲーム

基本は部長さんの指示に従って、ボタンを押すだけ。感覚的には早押しなので、いかにスピードと正確さを保つかがポイントだ。方向を入力するときは常にL1を同時に押すこと。これだけで、笑顔のボーナスが加わり、レベルが上がりやすくなるぞ。



☆人語ゲーム

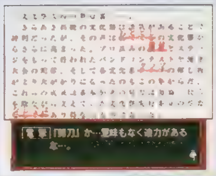
ストーリー上のクリア条件は、2日目までは正解率を40%以上に保つこと。3日目は理解度が60%以上、クライマックスでは理解度が100%を超えていること。タイムアップになると理解度が下がってしまうので、間違っても最後まで入力しよう。

☆水泳三種目

背泳は連打がポイント。ボタンは交互というより同時押しでOK。各ボタンを押し続けることで、急激な方向転換も可能だ。クロールは、ターン時の息継ぎを最大限に活用すること。平泳ぎは、ボタンを離すと同時にパワーを溜め始めることが重要だ。

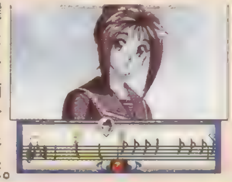
☆文章校正

文章の内容は日付ごとに決まっている。TVの解像度によっては文字が見づらいため、正攻法でプレイするのはちょっとツライ。入力には時間制限や回数制限がないので、ボタンを連打しつつ読んでいけば、まず間違いなくパーフェクトがとれるぞ。



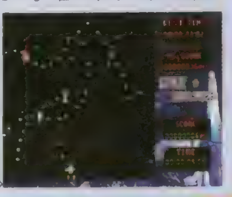
☆ギターマニア

攻略法は「彩～」の場合と同じで、音符が五線譜の一番上に達したときに入力すると高得点。ちなみに「日曜の～」を選曲すると、Lボタンを離さなくても演奏できるぞ。また、開始直前にLRボタンを入力することで、ピックのキャラを変えられるのだ。



☆スタークラッシャー

コナミSTGとしては珍しく、安全地帯はもちろん攻略法すら存在しない。唯一ポイントをあげれば、赤い敵の弾は10秒間経てば消えるということ。どの敵を最優先に倒せという鉄則はないが、弾避けよりもいかに倒すかを考えた方が結果的に楽だろう。



▼

放課後モード AFTER-SCHOOL

放課後モードは、詩織が教室に戻ってくるまでの行動のみを楽しむというモードだ。細かい仕様はゲーム本編と同じで、「話す」や「見る」などのコマンドを選ぶごとに1ターン経過。ミニゲームをプレイすると5ターン経過する。15ターン経過すると「そろそろ詩織が～」というメッセージが表示され、20ターン経過した時点で放課後終了となる。まれに、移動中にサブキャラと遭遇することもある。ここで「それじゃあ」と分かれてしまうと確実に好感度が下がるので、なるべく相手に話を合わせること。おなじみの、「爆弾」は存在しないけどね。

◀純粋に放課後だけを楽しむモードなので、下校シーンなども省略されてしまう。

▶サブキャラとのイベントも、きっかけを見つけない限り発生しないのだ。

▲卒業アルバムの文集に片桐さん登場。これで、新たな移動先が加わっているはず！

☆キャラの登場条件は？

条件はキャラごとに異なるが、「○○を拾う」とか「○○を追いかける」といったコマンドを素直に選択していれば問題なし。アルバムの内容に合わせて登場するキャラも用意されているぞ。見慣れない移動先が追加されたらとりあえずチェックしてみよう。また、詳しい条件は明かせないが「放課後モード」限定で、サブキャラとの下校イベントも用意されているぞ。ヒントとしては、サブキャラに関わるミニゲームを頑張ること。

きらめき高校最後の思い出をアナタと…

SILENT HILL

1度クリアしただけでは、語り尽くせない『サイレントヒル』。まだまだ、こんな秘密がありました!

発売中 AVG	▶¥5,800 ▶コナミ ▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ついに隠されたエンディングを大公開! っていいのかなぁコレ。今までの怖い雰囲気が崩れるような(笑)。別にUFOエンドが、真のエンディングというわけではないので安心して下さいね。ちなみに、袋の個人的意見としては、BADの終わり方が1番好みなんです。ホラー物の主人公には、破滅という結末が似合っているかと。なんでもかんでもハッピーエンドというアメリカ映画的なノリは、このゲームには似合わないと思うんですが……どうでしょ? (袋)

隠し武器やUFOエンディングなど隠し要素を大公開!

前号でエンディングまでをバッチリ攻略したが、この「サイレントヒル」にはまだまだ解き明かされていない謎の部分があったのだ! ということで最終回となる今回は、5つの隠し要素を完全公開するぞ。しっかりチェックしておこう。

▶プレイが楽しくなること間違いなしの情報が満載なのだ

SECRET FILE1 隠しアイテム

ガソリン

ゲームを1度クリアしたデータでプレイを始めると、住宅街のガソリンスタンド(A)で入手可能。これは、右ページの隠し武器2つを入手するために必要になる。

◀エンディングの種類は、どれでも構わないぞ。

チャネリングストーン

GOOD+エンディングでクリアしたデータでプレイを始めると、住宅街のコンビニ(B)で入手可能になる謎の石。これは、下のUFOイベントのカギとなる。

◀チャネリングストーンは、カウンターの上にある。

SECRET FILE2 UFOイベント

FILE1で紹介した「チャネリングストーン」には、"特定の場所で使用するとUFOを呼び出すことができる"という効果がある。

そして、その特定の場所(以下の5つ)すべてでUFOを呼び出せば、本編のストーリーとはまったく関係ない(?)隠された第5のエンディングを迎えることができるのだ。

▲チャネリングストーンで呼び出された夜空に輝く謎の飛行物体……。実は、呼び出すタイミングも、かなり重要だぞ。

❶学校屋上

▲1番目の場所は、住宅街にある小学校(異界)の屋上。現実世界のときには、屋上にカギが掛かっているので注意。なお、以降は必ず1～5の順番にUFOを呼ぶこと。

❷病院中庭

▲2番目は、繁華街の病院(異界)中庭だ。ただし、骨董屋クリア以降(リサと会話後)～ビルの屋上で蛾(float stinger)を倒す前でないと無効となるので注意しよう。

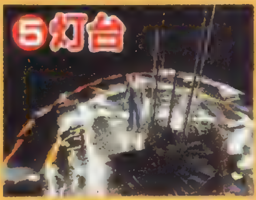
❸モーテル中庭

▲3番目の場所となるのは、リゾート街にあるモーテルの中庭だ。リゾート街が異界化してしまうと、ここに来ることができなくなるので、その前にUFOを呼び出そう。

❹操舵室

▲続いて4番目の場所は、リゾート街の湖に浮かぶ船の操舵室。ここもタイミングがシビアで、シビルと会話したあと～灯台に入る前となっている。気をつけよう。

❺灯台



▲最後を飾るのは灯台。"いかにも"というロケーションだ。そして、ここまでの行程をすべてクリアすると、最後のUFOが現れた瞬間、UFOエンディングへと突入する!

そして

エンディングの内容はあえて伏せておくが、このエンディングは、ある隠し武器(FILE5参照)の布石となっている。

SECRET FILE3 オープニングムービー

GOOD+エンディング時に流れる、"赤ちゃんを抱いたハリーと隣に立つシビル"というムービー。実は、GOOD+のクリアデータがあるメモリーカードを差してゲームを起動すれば、オープニングでも、"シェリルを抱いたハリーと隣に立つ奥さん"の本来のムービーに代わって、上記のムービーが挿入されるぞ。

SECRET FILE4 視点について

前号で紹介した隠しオプションの中のView Controlをリバースにし、さらにView Modeを自己視点にすると、ハリーの視点でプレイすることができる。ちょっと見づらいかもしれないが、ダイナミックなプレイが楽しめるのだ!

▲これが通常の視点。オプションで設定を変えれば……。

◀このハリーの視点でプレイすることができるのだ。

 © 1999 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO ALL RIGHTS RESERVED.

SECRET FILE6

隠し武器

2周目以降のお楽しみといったら、なんといってもこの隠し武器！　ここでは、全4種類ある隠し武器の入手法と性能を大公開しよう。敵を倒すのが楽しくて、ゲームの目的を見失わないように（笑）。

チェーンソー

攻　撃　力

入手方法　1度クリアしたデータ（種類は問わず）でプレイを始める。そして市街地にあるチェーンソー屋でガソリンを使えば（ガソリンはなくなる）入手できる。

性　　能　威力が高く、構えた状態でも攻撃判定があるのが特徴。1分間構え続けているとエンジンは止まってしまうが、もう1度構え直せば再びエンジンは動き出す。

◀攻撃のスキは大きいが、構えながら移動や攻撃ができるため、利用価値は非常に高い。

▶チェーンソーはココ。入手後にクリアすれば、次回からガソリン無しでも入手することが可能だ。

小型削岩機

攻　撃　力

入手方法　チェーンソーと同じ条件で、繁華街の跳ね橋制御室の下の部屋でガソリンを使えばOK。やはり、ガソリンを失うので、2周目でチェーンソーと同時に入手はできない。

性　　能　基本性能はチェーンソーと同じだが、こちらは構えながらの移動・攻撃はできない。その代わり、✚キーの上下で、攻撃の方向をコントロールすることが可能（※2）。

◀構えポーズに攻撃力がある点もチェーンソーと同じ。やはり一分間で、エンジンは停止する。

▶小型削岩機は、跳ね橋制御室の下の部屋にある。一周目ではガソリンが無いので、入手できない。

日本刀

攻　撃　力

入手方法　GOODとBADの両方のエンディング（＋の有無は問わず）を見たデータでプレイを開始すれば、市街地の“犬小屋のある家”の和室で入手が可能。

性　　能　ゲーム中、最大の攻撃力を誇る。移動しながらの攻撃はできないが、攻撃時に前に踏み込むために敵にヒットしやすい。また、攻撃動作も速く、一方的に攻撃もできる。

◀間違いなく最強の武器。打撃武器で倒せない敵以外は、バッタバッタと切り伏せられるぞ。快感！

▶条件を満たしていれば、カギの掛かった扉が開く。日本刀は、この部屋の中にあるのだ。

ハイパーブラスター

攻　撃　力

入手方法　UFOエンディングを迎えたデータで開始すれば、最初から所持している。または、2P側にガンコン「ハイパーブラスター」を差せば、初プレイでも所持できる。

性　　能　単発の威力は低い（赤色レーダーのとき）ものの、高い連射力と弾数無制限というメリットを生かせば、総合的な攻撃力は非常に高い。銃器なので、地上・空中の敵を問わずに攻撃できる点も非常に便利。また、この武器は、クリア時のランク（下参照）が80点以上で黄色、満点で緑色とレーダーの見た目（と威力）が変化していく。

◀やはり、宇宙人からプレゼントされた武器なのだろうか？　とにかく弾数無制限は、美味しすぎる。

▶本物のハイパーブラスターがあれば、初回プレイでも入手可能だが……。最初は、実力でクリアだ。

◀レーダーのおかげでどこを狙っているのか一目瞭然。手動照準のときにも便利だぞ。

ランクを上げるには？

❶モード　高NORMAL以上　低EASY

❷クリア回数　高5回以上　低1回

❸エンディング　高GOOD+　低UFO

❹セーブ回数　高2回以内　低31回以上

❺コンティニュー回数　高1回以内　低10回以上

❻クリア時間　高2時間以内　低12時間以上

❼アイテム入手数　高150個以上　低29個以下

❽隠しアイテム入手数　高5個以上　低0個

❾殺害数　高打撃武器　低隠し武器

❿射撃傾向　高手動照準　低近距離

SILENT HILL

オメガブースト

発売直後の今回は、ゲーム序盤を攻略。各面で高ランクをたたき出す方法をレクチャーするぞ。

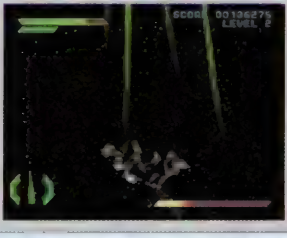
発売中 STG	▶¥5,800(予) ▶SCEI ▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

いちおう攻略ということなんですが、今回公開しているステージは、普通に遊ぶだけでもかなり楽勝で突破できてしまいます。なので、この記事はステージクリア後に評価されるランクを上げるためには？ということを念頭に作成してみました。難度自体は低めのゲームですが、最高のランクSを獲得するにはそれなりのコツが必要です。グリグリ動く視点とド派手な演出に見慣れたら、ぜひスコアアタックに挑戦してくださいな。（柏又）

序盤4ゾーンでSランクを取るテクニックを伝授!!

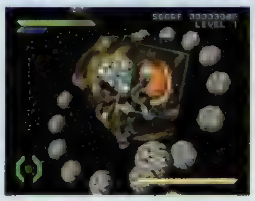
ステージクリア後のランクは、「ゾーンのクリアに要した時間」と「撃墜率」の2つから評価される。つまり、高ランクを獲得するには、出現する敵機をなるべく多く撃墜し、なおかつ短い時間でクリアすることが要求されるのだ。まずは全ゾーンを通して共通するテクニックについて、下の囲みで考察しているので参考にしてほしい。



◀ゾーン終了時にランクB以上なら自機がレベルアップする。

ランクSへのポイント① 撃墜率100%を目指せ

高ランクをたたき出すために、まずポイントになるのは撃墜率だ。ゾーンによってはザコが無限に出現する場合もあるので、撃墜率100%を出すのはある程度の運も必要になる。ただし、判定基準はゾーンごとに異なるようなので、APにこだわらないのなら、厳密に100%撃墜を目指す必要はない。こまめにL1ボタンを押して、SCANした直後の急旋回を利用すると効率よく敵機を捉えることができる。



◀レーザーとバルカンを併用して敵機を逃がすな！

ランクSへのポイント② クリアタイムを短縮せよ

いくら高い撃墜率を出しても、クリアに長い時間をかけているとランクは自然と低くなる。短時間でクリアするコツはもちろん敵を速攻で破壊することだが、とくにボス、中ボスのように撃破しないと次が出現しない敵機を素早く始末すればタイムを短縮することができるだろう。なお、ボスのパーツは撃墜率に影響しないが、破壊できれば本体だけを狙うより得点が高くなり、大ダメージを与えられる。

◀ボスは本体のみを狙って集中攻撃しよう。

リプレイモードでプレイをチェックしよう

ここではリプレイ中に切り替え可能な視点の違いをまとめてみた。オートカメラでも十分カッコイイのだが、やっぱりお気に入りの角度からプレイを鑑賞したいもの。なお、C6の視点は実際のプレイ中と同じ自機後方からの視点になるので、クリアできない所をチェックするのに最適なのだ。

◀自機を画面の中心において回転する視点。

◀側面から自機にあわせてパンする視点。

◀自機後方からカメラがやや遅れて移動する。

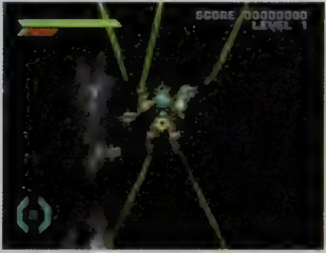
◀一人称視点。爆発光を受けて銃身がきらめく。

◀自機を前方から捉える。機体に少し遅れて移動。

◀実際のプレイと同じ、自機後方からの視点。

1st ZONE 機動要塞ウォルムス― 撃墜率よりスピードを重視

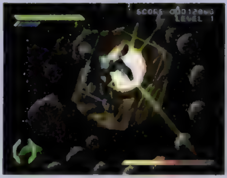
最初だけあって、ザコは1機種しか登場しない。敵はロックオンでまとめて破壊しても構わないが、間に合わないなら、すれ違う前にバルカンで撃墜しよう。また、レーダーが赤く点灯したらL1ボタンを押して、新たな敵をSCANする習慣を早い時期につけること。



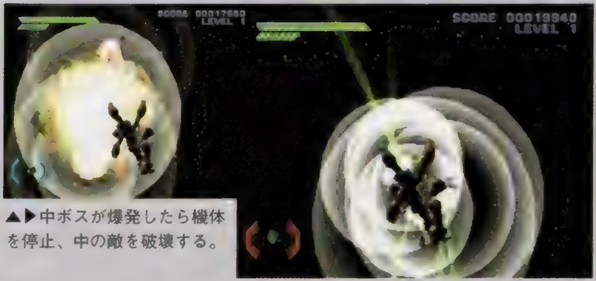
▲難易度がNORMALなら敵機は攻撃してこない。落ち着いてロックオンしよう。

中ボス 空間移動砲台 トリール級

周囲を回転する隕石は本体を破壊すればいっしょに壊れるので、なるべく無視して本体をロックオンするように。ロックオンレーザーは弱点を覆うシャッターが開く瞬間に発射し、あとは敵弾をギリギリでかわしながらバルカンを叩き込もう。



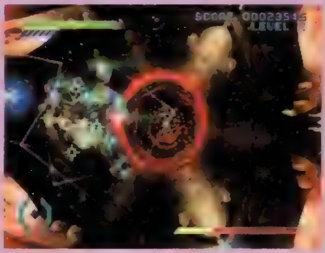
◀上下に移動して回転する隕石の隙を突け！



▲▶中ボスが爆発したら機体を停止、中の敵を破壊する。

ボス 機動要塞第14号 ウォルムス

出現したら手前に出現する5機編隊をロックオンレーザーで撃墜し、本体上部の赤いコアをバルカンで集中攻撃しよう。無限に放出されるザコもほとんどいっしょに破壊できるはずだ。リング状のレーザーは中心をくぐればノーダメージ。殻のような外郭部分は破壊すれば得点になるが、撃墜率には影響しないので狙う必要はない。



◀外郭部やザコ敵を追いかけるのははっきりいって時間の無駄。弱点であるコアに攻撃を集中させろ。

©1999 Sony Computer Entertainment Inc.

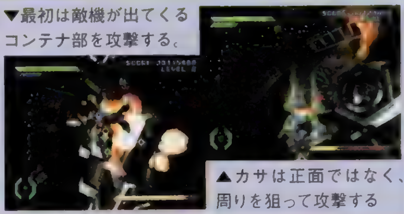
2nd ZONE 惑星η成層圏 — バルカンとレーザーの使い分けが大事

このステージからザコ敵も攻撃してくる。ロックオンレーザーを発射する時に敵機の正面に出ないように自機を移動させ、すれ違いざまにロックしきれなかった機体をバルカンで破壊しよう。また、ザコの次に出現するロケットは弾頭部に5機の攻撃衛星を搭載している。弾頭を攻撃するときはR1ボタン押しっぱなしで自機を停止させ、爆発する弾頭から発進する衛星が散開する前に攻撃しよう。散開した衛星はバルカンで一掃すること。なお、ロケットは出現してからこちらの射程距離に入るまでに少々時間がかかるので、出現を示す光点が見えたら2回ほどダッシュして距離を詰めると余分な時間を短縮できる。

◀衛星は散開すると自機の後方へ回り込んでくる。こうなると掃討に時間がかかってしまうので、なるべく発進直後を狙うのだ。

中ボス　宇宙ステーション　サムゲウォル

カサのような先端とコンテナ部分から成る。コンテナからは絶えず敵機が体当たりを仕掛けるので、レーザーが命中するまでの間はバルカンで攻撃せよ。



▼最初は敵機が出てくるコンテナ部を攻撃する。

▲カサは正面ではなく、周りを狙って攻撃する

ボス　ベータブースト

円を描く感じでバルカンを撃ってくるので、銃身の動きに合わせて回避しよう。相手の姿が視界から出てしまったら、SCANしなおしたほうが素早く捕捉できるぞ。敵にある程度ダメージを与えると体当たりで攻撃してくるので、相手が距離をとり始めたら敵の正面へ出ないようにすること。

◀バルカンの動きに合わせて、小さな円を描くように回避する。停止状態のほうが攻撃しやすい。

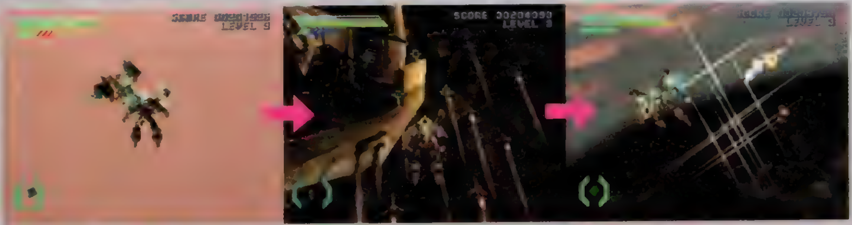
3rd ZONE 惑星η上空 — 連続で出現する敵機を逃さないように

このゾーンは、敵機の出現する間隔が非常に短く、同じ編隊に長い間かかわっていると後続の敵部隊を討ちもらしてしまう。敵機は移動速度が速いので、接近しているときはバルカンをメインに戦い、敵機とすれ違って遠ざかる時に逃した敵をロックオンレーザーで始末しよう。レーダーの動きに絶えず注目し、新しい編隊をキャッチしたらすぐにSCANすることも重要だ。また、中盤では戦わずに逃げる編隊もいるので見逃さないように。

中ボス　ヘルバルチャー

飛行と人型の2タイプに変形する。人型の時に発射するミサイルはバルカンで破壊できるので、弾幕射撃は絶やさないように。また、R1ボタンで自機を停止させると、飛行形態に変形した時に射程外へ逃げられるので適正な間合いを心がけよう。

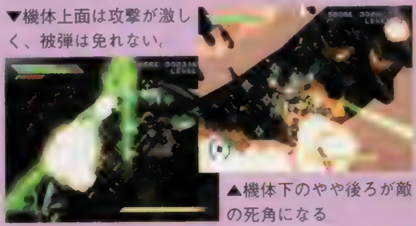
▲レーザーを撃ったらバルカンで弾幕を張れ。



◀ゾーン中盤で3機編隊の耐久力のある敵と戦っている間に10機以上の敵編隊が逃走する。

ボス　ペンテマゴラ

機体上部から発射される赤いレーザーは、機体の下にいれば当たらない。敵の対空砲火も機体下部のほうがやや薄めなので、投下爆弾をバルカンで破壊しながらなるべく下にもぐり込んで攻撃しよう。相手はときおり旋回してこちらに機体の上面を向けてくるが、こういう時は逆らわずに、上面を素早く通過してダッシュなどを使いながら再びもぐり込めばいい。

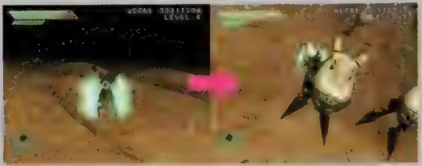


▼機体上面は攻撃が激しく、被弾は免れない。

▲機体下のやや後ろが敵の死角になる

4th ZONE 惑星η地上 — 敵は地上から出た時にSCANせよ

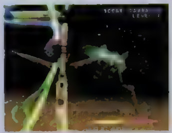
ここは大きく分けて、空中から敵が降下してくるパートと、地中から飛び出してくるパートの2つからなる。降下してくる敵はロックオンが間に合わない時があるので、レーザーを発射したらバルカンで弾幕を張ると確実だ。そして地中の敵はL1ボタンを押しっぱなしにして追跡すると、地上へ飛び出した時に攻撃できないまま衝突してしまう。SCANで地表の盛り上がりを見つけたらいったんボタンを離し、敵機を後ろにやり過ごしてから地上へ出てきたところを叩こう。



▲地中にいる間は攻撃できない。見つけたらダッシュなどで距離をとってから一度SCANするのだ。

中ボス① ミーベイ

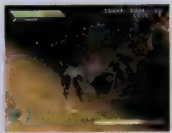
ダッシュで相手の脇を抜けながら攻撃する一撃離脱が有効な手段だ。くれぐれもレーザーを撃つ前にダッシュしないように。機体が発する稲妻が黄色く光った時が自機を捕らえる合図だ。もし捕まったら、バルカン連射でダメージを与え脱出しよう。



▲稲妻の動きに注目しながら戦うように。

中ボス② ルキューラ

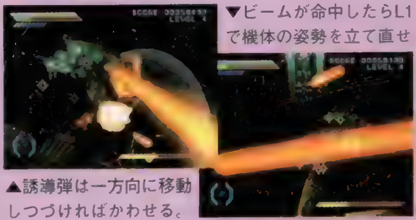
地中にいる時にSCANしていると、出てきた時に衝突してしまう。相手とすれ違ったらL1ボタンを離して距離を置き、出てきたところを攻撃しよう。武器は出現時にレーザーを一回だけ使い、あとはすれ違うまでバルカンを連射すればいい。



▲うまくやれば2、3回で撃破できるだろう。

ボス　インチワーム

誘導弾を発射するブロックと砲塔のついた本体から成る。最初は誘導弾と砲塔からの銃撃を交互に行ってくるので敵の側面か後方で攻撃をかわしながらひたすら本体を狙いつづけよう。敵弾は確実にこちらへ飛んでくるので動きを止めないように。しばらくすると、棒状のビームを撃ちこんでくるが、これは上下移動で交互にかわすことができる。また、ダメージが大きくなると飛行形態に変形して射程外へ逃れることもある。



▼ビームが命中したらL1で機体の姿勢を立て直せ

▲誘導弾は一方向に移動しつづければかわせる。

サイバーオーグ

今回は、主人公たち３人の基本コンボとアイテムリスト、およびその効果的な使い方を徹底紹介！

発売中	▶¥5,800　▶スクウェア
ACT	▶MC（3ブロック）、AC（DS対応）

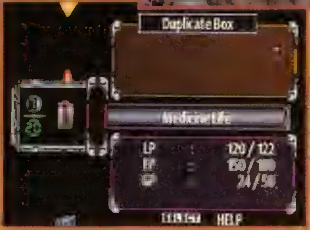
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

一見、よくある3D・ACTに見えますが、そこはさすがにスクウェア。いろいろとプレイヤーを飽きさせない仕掛けが用意されています。キャラたちの豊富なアクション、BOX系アイテムを使ったアイテム合成など、ついつい熱くなってしまうんですね。また、「こんなの絶対クリアできない！」と思っていたエリアも、３人のキャラが持つ特性を活用すればなんとかなってしまう。１人より２人がいいさ、２人より３人が…ってどっかで聞いたような。（よもぎ）

各キャラの基本コンボと全アイテムを大公開！

広大な宇宙を舞台に、３人の個性的なキャラたちが大暴れする3D・ACT『サイバーオーグ』。今回は、キャラ別の基本戦法やコンボリストを始め、ゲーム中に登場する全アイテム効果リスト、そしてボックス系アイテムの法則まで、一気に紹介！これらを参考にすれば、宇宙に平和が戻るのも遠くはない！キャラごとの得意戦法とアイテムの効用を頭に入れて、強敵をなぎ倒していこう！

▲3人の主人公の特性を使い分けることが、勝利へのカギだ。



▶アイテムの乱用は厳禁。増やしたりパワーアップさせたりといった、BOXを使っての有効な使い方を心がけよう。

POINT

リレーポイントを上手に使おう

◀主人公たちの拠点となるリレーポイント。必ず占拠しておこう。

エリアマップ上に存在する、リレーポイント。ここでは、そのエリアの敵を全滅させて占拠することで、データのセーブや仲間とのアイテム交換、さらにほかのリレーポイントへのワープが可能になる。特にワープは、移動時間を大幅に短縮できるので便利なのだ。

表の見方

下で紹介している基本コンボリスト内の「判定」は、その技を出せる状態を示す。また（　）で囲まれたコマンドは、直前に出した技がヒットしていないと連続ヒットしない。「＋」は、ボタンを同時に押すことを示す。武器を持ちかえることでコンボのフィニッシュ技が変化するキャラもいるが、基本的にコマンドは共通なので同じ入力で技を出すことが可能。

T.J.

T．J．の連続技は、スピード、威力ともに平均的。銃が使えるためリーチも長く、非常に使いやすいキャラといえる。また、スペシャルアビリティとして「ステルス迷彩」を装備しており、姿を消したまま行動することができる。敵に発見されると先に進めないエリアも存在するので、この能力を十分に生かせる局面も多い。

◀「格闘コンボ→銃連射」は、演出だけでなく威力も高い。メインで使っていこう。

基本コンボリスト

判定	技　名	コマンド
地上	格闘コンボ４連	□、□、□、（□）
地上	格闘コンボ→銃連射	□、□、□、（△押し続ける）
地上	格闘コンボ→スライディング	□、□、□、（×）
地上	銃連射	△押し続ける
地上	スライディング	□+×
空中	７連蹴り	□、□、□、□（□）、（□）、（□）
空中	銃連射	空中で△押し続ける

フォシス

フォシスの連続技は、スピードが速く手数が多いのが特徴。やや攻撃力に欠けるものの、威力の高い時限式ボムを使ったスキル攻撃でその点をカバーできる。また、スペシャルアビリティの飛行能力を使えば、ほかのキャラではたどり着けない高所への移動も可能だ。

▲フォシスのジャンプ攻撃は非常に攻撃判定が広く、使いやすい。

▶ボムが爆発するまでのタイムラグを利用して、敵を爆風に巻き込んでやろう。

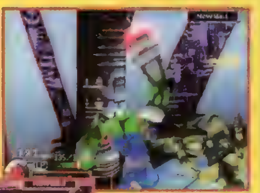
基本コンボリスト

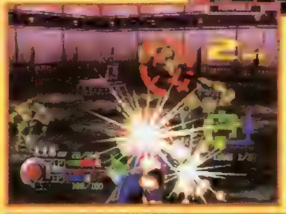
判定	技　名	コマンド
地上	格闘コンボ５連	□、□、□、□、（□）
地上	格闘→ボムコンボ攻撃（※）	□、□、□、□、（△）、（△）
地上	格闘コンボ→回転攻撃	□、□、□、□、（×）
地上	プットボム	△
地上	スライディング	□+×
空中	格闘４連斬り	□、□、□、□
空中	格闘→ボムコンボ攻撃（※）	□、□、□、△、△
空中	プットボム	空中で△

フォシスの基本コンボ表にある、※のついた技は敵をロックオンしていないと出せません

ギガンテ

ギガンテの連続技は手数こそ少ないが、威力が非常に高い。攻撃スピードも遅いので、無理に力押しするよりも敵を１人ずつロックオンして確実に倒していく方がいいだろう。スペシャルアビリティは、ステージ内にある特定の壁を破壊することができる怪力だ。





▲タイミングが難しいが、「格闘コンボ→アッパー」後に空中コンボを決めることも可能。

◀すばやい敵と戦うときには、もっとも攻撃スピードの速いスライディングを活用しよう。

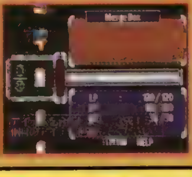
基本コンボリスト

判定	技　名	コマンド
地上	格闘コンボ３連	□、□、□
地上	格闘コンボ→アッパー	□、□、×
地上	格闘コンボ→フォトンブロー	□、□、△
地上	フォトンブロー	△
地上	フォトンアッパー	△、△（ためモーション中に△）
地上	スライディング	□+×
空中	格闘攻撃	空中で□
空中	フォトンブロー	空中で△
空中	ボディプレス	空中で□+×

©1999 SQUARE/FUZZBOX イラストレーション：板橋しゅうほう

●ボックス系アイテムの特性を理解しよう!●

ＢＯＸ系アイテムは、直接効果を発揮するものではなく、中に別系統のアイテムを入れることでさまざまな効果が得られるアイテム。１度使うとなくなるが、手に入りやすいので積極的に利用していこう。ここでは、全７種類のＢＯＸ系アイテムの効果を紹介するぞ！

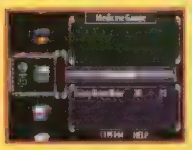


▶ボックス系アイテムを上手に使えば、アイテム不足も解消できるぞ。

デュプリケート

●好きなアイテムを複製

「デュプリケートBOX」は、アイテムを複製することができる。ただし、BOX系アイテムと特定のアイテムは複製することができない。



◀貴重なアイテムは、このＢＯＸを使って数を増やすといい。

マージ

●同系統アイテムを合成

「マージBOX」は、２つの同系統（メディスン系ならメディスン系を２つ）アイテムを合成し、別のアイテムを作り出すことができる。

◀同じアイテムを２つ合成すれば、より強力なアイテムに。

エボリューション

●アイテムをパワーアップ

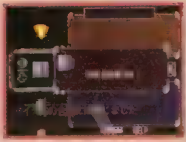
「エボリューションBOX」は、アイテムを入れておくことで、成長させることができる。ただし、レベルや数値のないものは成長させることができない。

◀成長にかかる時間が短いので、使いやすいＢＯＸだぞ

ミックス

●好きなアイテムを合成

「ミックスBOX」は、アイテム２つを合成し、別のアイテムを作り出すことができる。ただし、BOX系アイテムと特定のアイテムは合成できない。

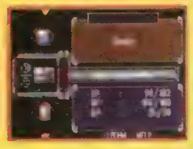


◀組み合わせによっては意外なアイテムができるかも?

スーパーエボリューション

●アイテムを大幅にパワーアップ

「スーパーエボリューションBOX」は、アイテムを入れておくことでアイテムを成長させる。「エボリューションボックス」より効果が高いが、その分時間がかかる。

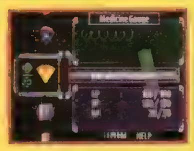


◀かなりの時間がかかるが、大幅なパワーアップが望める。

トランスフォーム

●アイテムを別のアイテムへ変換

「トランスフォームBOX」は、アイテムを別のアイテムに変換することができる。ただし、BOX系アイテムと特定のアイテムは変換することができない。

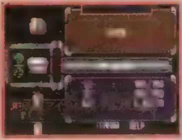


◀いらないアイテムはドンドン別のアイテムに変換しよう。

トランスファ

●アイテムをレグルス号へ転送

「トランスファBOX」は、アイテムをレグルス号へ転送することができる。転送したアイテムは、仲間に渡すことが可能。ただし、BOX系アイテムは転送できない。



◀アイテムが持ちきれなくなったら、こまめに転送しよう。

●アイテムの系統と効果を一挙掲載!●

このゲームには、上で紹介しているＢＯＸ系アイテムを除くと、全８系統、37種類のアイテムが登場する。なかでも特に注意してほしいのが、「メディスン系」。アイテム効果の後ろに（残留系）と書かれているものは、体内に残留して効果を発揮する。各キャラにはメディスン許容量が存在し、この許容値を超えてしまうと副作用で体力が減少してしまう。許容量のチェックは忘れずに。

▲残留系のメディスン系アイテムは、利用法を間違えると手痛いしっぺ返しが！ 薬の使いすぎは体に悪いのだ

BOXを利用して欲しいアイテムを作ろう!

さまざまな効果を与えるボックス系アイテム。これを使えば、いらないアイテムから別のアイテムを作ったり、同じアイテムを２つ合成して、よりパワーアップさせたりできるのだ。また、アイテムを仲間へ転送することも可能なので、ほかのキャラのアイテムを合成に使うこともできる。

▲トランスファボックスを使えば、仲間とアイテムを共有できるのだ。

◀同じアイテムが大量にあるときは、合成を利用して強力なアイテムにしてしまおう。

	アイテム名	効果
メディスン	ハワー	キャラの格闘攻撃力がアップ(残留系)
	ディフェンス	キャラの格闘防御力がアップ(残留系)
	リミットアップ	キャラの体力上限値がアップ(残留系)
	リザレクション	死亡時にその場で復活できる(残留系)
	ジャンプアップ	一定時間ジャンプ力がアップ(一定時間残留)
	フラッシュ	一定時間移動スピードがアップ(一定時間残留)
	インビンシブ	一定時間無敵(一定時間残留)
	キャパシティ	メディスン許容量がアップ(非残留系)
	リフレッシュ	ＧＰ(精神力)を回復(非残留系)
	ライフ	ＬＰ(体力)を回復(非残留系)
	クリア	残留系メディスンを中和(非残留系)
パック	エナジー	武器のエナジーポイントを回復
	バッテリー	武器のエナジーポイントの上限値がアップ
フォース	エナジー	強力なエネルギーを放出して周りの敵にダメージ
	サイクロン	竜巻を発生させ、空中の敵にタメーシ
	クエイク	地震を発生させ、地上の敵にダメージ
	スリープ	催眠波を発生させ、生物系の敵を眠らせる
	ブレイク	妨害電波を発生させ、マシン系の敵を停止させる
	アイテム	物質変換エネルギーを放出し、周りの敵をアイテムに変化させる
キット	リペア	壊れたウエポン、プロテクターのどちらかを修理できる
	エクスペリエンス	ウエポンの経験値を増やす
	プロテクター	プロテクターのレベルを１アップさせる
	エクストラ	携帯できるアイテム数が１つ増える

	アイテム名	効果
ラミュレスト	ヒート	ウエポンに装備するとヒート属性の攻撃が出せる プロテクターに装備するとヒート属性の攻撃を防く
	フリーズ	ウエポンに装備するとフリーズ属性の攻撃が出せる プロテクターに装備するとフリーズ属性の攻撃を防ぐ
	プラズマ	ウエポンに装備するとプラズマ属性の攻撃が出せる プロテクターに装備するとプラズマ属性の攻撃を防く
パーツ	パワー	ウエポンの攻撃力をアップ。すべてのウエポンに装備可能
	エフィシェンシー	ウエポンのエネルギー消費量を抑える。すべてのウエポンに装着可能
	ラピッドファイア	ウエポンの連射能力がアップ。Machine Gun,ShotGun,Rail Gun,Time Bomb,Sensor Bomb,Remote Bomb,Hand Bombに使用可能
	サスティナー	ウエポンの連続攻撃能力がアップ。Burner,photon Blow,Giga Hammer,Stinger Drill,Round Sawに使用可能
	スーパーパワー	ウエポンの攻撃力が大幅にアップ。すべてのウエポンに装着可能
	エンハンス	ウエポンの性能がすべてアップ。すべてのウエポンに装備可能
カスタムパーツ	パワーショット	ウエポンが進化。Machine Gun,ShotGun,Burner,Rail Gunに使用可能
	パワーエンジン	ウエポンが進化。Photon Blow,Giga Hammer,Stinger Drill,Round sawに使用可能
	スペシャルパウダー	ウエポンが進化。Time Bomb,Sensor Bomb,Remote Bomb,Hand Bombに使用可能
センサー	アトリビュート	ロックオン時に敵の弱点属性がわかる
	トラップ	見えないトラップ類が見えるようになる

FISHING FREAKS BassRise

累計釣果1000匹を超えてもまだ、ばんばん釣り上げられる、とっておきのテクニック大公開!!

発売中 SLG	▶¥5,800(フィッシングコントローラ同梱¥9,800) ▶バンダイ
	▶MC(1ブロック)、PS(2ブロック)、AC(DS対応)、フィッシングコントローラ対応

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今すげぇ欲しいもの。イエローコーチドッグカラーのDOG-X。いやマジで。Megabassのルアーは好きで、以前から愛用してるんだけど、ゲームに登場するもので存在すら知らなかったのはこれだけでした。ところで、本文でもふれたけどバスの性格って猫に似てるんだよね。キケンだと確認したうえで飛び出したり、動くものにはたまらず反応したり、日だまりが好きだったり、地雷に突っ込んできたり…etc。あ、でも弱点は"水"じゃないな。 (天誅の俺)

©Megabass General Baits Inc. ©BANDAI 1999

基礎からのBassRise 全てのポイントでMonster(70cm以上)釣らせます!!

ルアーを集めるにも、記録を更新するにもプレイに時間をかけなければならないが、釣れば釣るほど難しくなる『バスライズ』。そこで、どんなに難しくなっても気合いと根性で釣り上げるテクニック大公開! 欄外に「語釣生活（用語辞典）」を設けたのでそちらもよろしく。

◀すべてのルアーを集めるのも楽しみのひとつ。

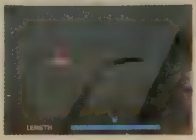
基礎知識 バスは猫である バスの性質を知るべし

魚がルアーをくわえるのは、小魚（エサ）だと思っているからだ。ところがバスという魚は、猫が動くものに反応するように、目の前を通りすぎる（変わった動きの）ものには手（口）を出さずにはいられない性格。つまりリアルな魚の動きも必要だが、急にバランスを崩すような動きを演出できれば釣果がUPするぞ。

▲ルアーを猫じゃらしだと思えば楽勝!! …かも。

基礎知識 最終兵器を持て ルアー選びのコツ

どこでどんなルアーを使ったらいいのかはいつも悩みのタネ。そんなときは釣り場の状況をルアーで探る（水深、水質など）のだ。



▲たとえば、釣り場でこんな魚を見かけたらキンギョ色のルアーを使ってみよう。

色 色は一般に水がマッディならハデな、クリアならリアルな色。ただし、普段からバスが食べている小魚の色にあわせるともっといい。釣り場ではバス以外の小魚にも注意しよう。

潜行 水深のある釣り場なら潜る、浅い釣り場なら浮くもの…と考えてしまうがこれは間違い。深い釣り場でも水面近くにバスがいる場合は浮くものを、底にいる場合は沈むものを使う。

調査 初めての釣り場では、状況を確認するためにV-3やVIBRATION-Xを使うといい。まっすぐに沈むので水深を計ったり、水質をみたりできるうえ、魚のいる層も調べられる。

実践指導 よりぬきMAP別 超大物GetPoint!!

水面と水中の両方の写真を使って、各MAP別に実際にモンスターサイズを釣り上げたポイントを紹介するぞ!

すべてのフィールドにモンスターサイズは潜んでいる。が、釣り上げるとなると一苦労。そんなワケで、バスは釣れるけどモンスターサイズを釣るのは難しい7つのフィールドを厳選し、編集部が実際にモンスターサイズをゲットしたポイントを水面と水中の両方から紹介。なお、アルバーン運河の3つのポイントではバスが回遊しているため、ここなら確実！というポイントは基本的に存在しません。また、ルアーによってもバスの反応に違いが出ることも覚えておこう。

西宇良湖（夏）

水面 / 水中

◀ここは写真より左側の乱クイを狙いがちだが、上の写真の位置からルアーを引くと水中にボートが沈んでいて、絶好のポイント!

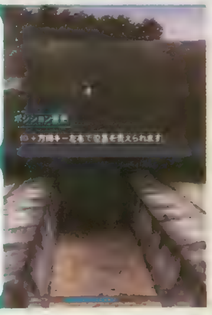
バスライズ前ドック

水面 / 水中

◀数多く釣るなら、水門まわりやアシ原を狙うといい。一発大物を狙おうと思ったら迷わず桟橋から、護岸のエグレ部分で決まり。

旧第三機関区跡地

水面 / 水中



◀水中の障害物が多いのでどこに投げても釣ることはできる。ただし、大物狙いなら写真の位置から水中にあるミゾを狙うと効果的。

ブリストル・アーチ下

水面 / 水中

◀鉄橋や、足元の立ち木を狙いがちだが狙うのは写真の位置。ここをトップで攻めると、深場からバスが猛然と飛び出してくるぞ。

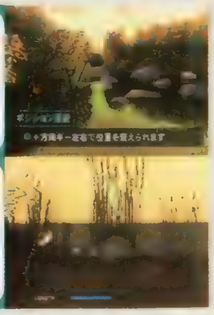
双子風車・水車前（冬）

水面 / 水中

◀安易に水車小屋前の流れ込みや、桟橋を攻めるより、写真にある水中の立ち木を狙う。回遊魚より深場でじっとしている大物を狙え。

シムズ川 入り江

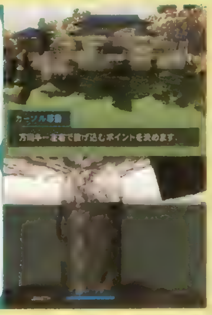
水面 / 水中



◀岸ギリギリの枝がせり出しているところが狙い目。下はアシが密生する浅瀬で、多くのバスが潜んでいる。トップで攻めよう。

伏龍宮跡・水中階段前

水面 / 水中



◀写真上の左側にある壊れた建物の中が一級ポイント。トップを投げ込んでほうって置くか、そこから底を取るように攻めるといい。

語釣生活

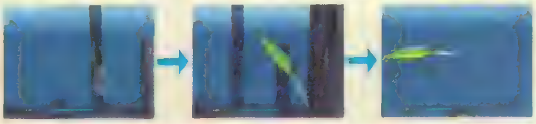
●キッカーイーター：トーナメント用語。バストーナメントなどで、優勝を決定付ける大物をキッカーという。キッカーを釣り上げたルアー＝キッカーイーター。●トップ：トップウォータープラグの略。ゲーム中では水中に潜らないDOG-XやPOPXのこと。

ルアー歴15年が(本当)こっそり教える バスまっしぐら！(応用)爆釣テクニックV(ファイブ)

「バスライズ」はプレイ時間が進む、または釣り上げた魚の合計が増えていくにしたがって少しずつ難しくなっていく。最初こそ、がむしゃらにルアーを投げぐりぐり巻くだけで釣れるが、徐々に釣れなくなってくる。そんなときこそ、ここで紹介している５つのテクニックでバスを悩殺しよう。特に「キックバック」は強烈にバスを引き寄せるテクニックで、これさえ覚えておけば、冬のアルバーン運河や、夏の西宇良などバスの活性が低いフィールドでも確実に大物をゲットできるのだ。

爆釣レッド KickBack!（キックバック）好奇心を刺激

前に進んでいたルアーを、アクションの反動によって後ろに引き戻す動作。通常コントローラでの操作はＬ１・Ｌ１・Ｌ２。下の写真はそれぞれボタンを押したときのルアーの動きで、下を向いていたルアーがＬ２を押したときに一瞬だけ上を向く（写真一番右）のがポイント。



有効ルアー	爆釣度
Live-X,DEEP-X 100 DEEP-X 200	120%

爆釣ブルー Buzzing（バジング）音でアピール

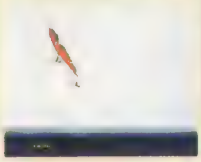
▶水深の浅いところで効果大

通常水中深くで使用するＶ-３やＶ-FLATで水面を攻める方法。回転するブレードの部分が水面を叩き効果を発揮。着水前から早巻きするとできる。

有効ルアー	爆釣度
V-3,V-FLAT	80%

爆釣イエロー DogWalk（ドッグウォーク）イライラさせる

▼三三七拍子にあわせて、Ｌ２を押すのが簡単です。



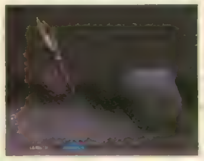
▲水中でこの動作ができるのはグリフォンのみ。

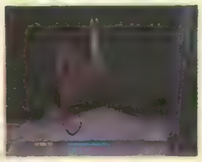
犬を散歩させるように、テンポよくルアーを左右に動かすアクション。ラインを巻きつつ、一定の間隔でアクションをあたえることでできるぞ。

有効ルアー	爆釣度
DOG-X,G･DOG-X POPX,GRIFFON	90%

爆釣グリーン CurveFall（カーブフォール）縦に攻める

▼普通にルアーを沈めるとフックが下側になって沈む




▲カーブフォールならフックはこんな風に横向きだ。

沈むルアーを利用してクイや、急深のガケなどを縦に攻める方法。ルアーを沈めるときにＲ２ボタンを押しっぱなしにすることでできるアクションだ。

有効ルアー	爆釣度
V-3,V-FLAT VIBRATION-X	75%

爆釣ピンク Stay（ステイ）ポーズしてさそう

▶放置するだけでこんなに!?

ルアーのアクションのひとつで「動きを止める」動作。激しく動かしていたのをピタッと止める。または投げたままほうっておくだけ。意外に釣れる。

有効ルアー	爆釣度
すべて	85%

チャレンジTHE 電撃 BassRise!! 限定ルアー争奪！フィシングトーナメント開催

「バスライズ」を使用して、釣り上げた魚の大きさを競う大会を開催するぞ。部門は右の３つ。各部門の優勝者には人気ルアーメーカーMegaBass社の「バスライズ」限定オリジナルカラーのルアーVIBRATION-X（BAFモデルGPタナゴン、GPギル、GPピリーマックス、GPアユの４つセット）、２位の人には同社の現行品ルアー（指定はできません）を１つプレゼント。各部門とも複数応募は可能ですが、ハガキ１枚につき１部門、１匹のみの応募となります。

▲ギルは40cm以上でモンスターサイズ。釣れる場所は限られている。

大物勝負!! 「ゴクドーでかバス」部門

MegaBass社の代表取締役でゴクドーの愛称で知られるユキイトウ氏にちなんで、とにかく釣り上げた魚の大きさ（体長）勝負！魚種は問わないがモンスターサイズにたっしていない魚は門前払い。

トップで釣れ!! 「トップケダモノ塾」部門

トップウォーターゲームの鉄人、Ｋ氏（愛称：ケダモノ）にちなみ、DOG-X、G･DOG-X、POPXの３種類のルアーのみを使用して釣り上げた魚の大きさを競う。フィールド、魚種は問わない。

ブルーギル限定! 「ブル専道場破り」部門

大型のブルーギルを釣らせたら右に出る者のいない（？）Ｎ氏にちなんで、釣り上げたブルーギルの体長を競う。使用ルアー、フィールドは問わないが、あくまでもブルーギルのみの勝負だ！

応募のオキテ

官製はがきに、住所、氏名、年齢、魚種、体長、使用ルアーと記録画面で右上に表示されるパスワードを明記して下記まで。
〒101-8305　（株）メディアワークス　電撃PS「○○○」部門係

しめ切りは5月20日（消印有効）

語釣生活
●回遊：バスがエサを追うなどの目的を持って水中を移動している状態。基本的に群になっているため、当たればたくさん釣れる。
●マッディ＆クリア：共に水質のこと。マッディは濁り水、クリアは澄んだ水。●活性：ようするに魚のヤル気。水温などで変化。

チョコボレーシング ~幻界へのロード~

電撃GPのしめ切り直前のストーリーモード最終攻略！
これを参考にキミの最高得点を塗り替えてほしい

発売中 RCG	▶¥5,800 ▶スクウェア ▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回は、電撃ＧＰしめ切り直前のためストーリーモードを攻略しましたが、このテクが他のモードにも利用できます。電撃ＧＰの応募キャラは、攻略の３キャラ以外のものもおおいに期待しています。変わったキャラが勝ってくれると目立ちますし、応援したくなるかもしれません。もし、次回作が出るならばハンデは減点対象にしてほしいし、４人対戦もやってみたいな。そういえばシドのテストコース、１分13秒切れなくてすいません。（愚者Ｔ）

今回の記事で使用したデータ	
シドのテストコース	1分13秒96
モーグリ・フォレスト	1分17秒76
巨人の遺跡	1分24秒66
ミスリル鉱山	1分27秒56
黒の館	1分55秒20
ミシディア空中庭園	1分59秒10
ハングリーランド	2分42秒80
グルグ火山	2分39秒16
幻界	2分46秒96

最強のキャラは「最速」から誕生する！

これで92点!!

▶削りに削ってやっとこさこの得点だ。ハンデオフでは限界に近いはず!?

ストーリーモードをクリアした後にもらえるポイントは１話から９話の各コースのタイムをメインに算出される。そのポイントが多ければ多いほどパラメータの高いキャラを作ることができるのだが、電撃ＧＰの舞台となる幻界はコースアウトしやすいレイアウトのために、適応性が低いと、がんがん落ちてしまう。さらにウォッチモードはＣＯＭが操作するため、ほとんどのキャラがコーナーのたびに落ちてしまうのだ。今回はそうした点に注目し、ストーリーモードを攻略していこう！

さっそくタイム短縮の基本だが、これは敵の攻撃を避けて、毎周ベストラインをなぞること。それに加えて魔石もタイムを縮めるためには善し悪しがあるので「運」の要素も影響してくるのだ。高得点を取るには何回もやり直すことが大切だ。

ただし、リトライは減点対象になるので、ロードして再挑戦を繰り返そう！

1 スタートダッシュ

まずはじめが肝心ですから

タイムを縮める超基本、スタートダッシュを使うこと。そのタイミングは、３つ目のボムの３つ目の煙が上がるときだ！

◀アビリティもダッシュ、スタートもダッシュ。鉄則。

2 ヘイストをためる

3つためれば効果が長くなる

ヘイストだめで注意すべきはゴブリンの存在だ。ゴブリンが登場してくると２つまでためるのがやっとになるのだ。

◀有効時間は単純に個数倍ではない。３つは、かなり長いぞ。

3 スピンターボ

頼むから、リバースだけはしないでね

やり方はアクセルを押しながら✚キー（左右）を押してさらにブレーキを押すとドリフトになるのだ。それを続けてスピンさせて２回転している内にアクセルを押すとその瞬間のキャラの向きにターボするぞ。

▶やり方は簡単だけどベストラインを求めると難度大幅ＵＰ。

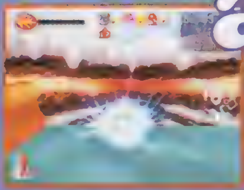
▲回りすぎたら、ただのスピンになるので厳重注意。

4 アビリティはダッシュ

タイムを縮めるためには攻めのダッシュを!!

アビリティの種類は多いけれども、ストーリーモードのタイム短縮に使えるもののベストはダッシュだ。攻撃力や守備力なんかよりも最高速を重視するからだ。

a 坂道、ジャンプ台で使え



坂道では減速を防ぐために坂の入り口で使い、ジャンプ台では距離を稼ぐために飛ぶ前に使おう。

b ナナメに削れ!!

常にタイム短縮で意識してほしい注意点の１つは、最短距離のベストラインだ。そのために舗装されたコースの外を走るのだ。外は草ボウボウの所が多いので通常、地上キャラは減速されるがダッシュ又はヘイスト使用中は悪路に影響されない。右の写真の例、モーグリーでは、１周ごとにヘイスト３つためがナナメ削りにはいい感じ。ただ３周目は２つためる方が効率的だ。

c 魔石とダッシュの関係

ストーリー前半はともかく後半は敵の攻撃に対してダッシュの使い方は時期が来るまで我慢。

リフレクがない!?

リフレクを持っていない時に攻撃されたら立ち上がりにダッシュ。

ミニマムを喰らった!

ミニマムを２つ以上喰らって小さくなってから、ダッシュ。１つなら、ガマン。

CHECK POINT 1

電撃グランプリについて、最後のレギュレーション／ルール確認を行います。オプションで設定できるハンデについてですが、これはオフに限定します。ハンデを利用すると、そうとう速いタイムで走ることができるので、かなりの高得点を記録できます。ということは？　そう、かなり強いというか、強すぎるキャラが作れるのです（今回の記事は、ハンデを利用せずに作りました）。それでは、なんだか……盛り上がりません。ということで、電撃ＧＰ応募キャラは、ハンデオフで作ってください。

Ⓒ1999 スクウェア
※右ページのタイム表（ショートカットに関するもの）は、編集部がオリジナルキャラを使って出したものです。ショートカットを使った／使わなかった両場合は、ダッシュはしていません。

5 魔石の優先順位(後半)

ストーリー後半の激化する魔石攻撃のために

ストーリーの後半は、ベストラインで走ったとしても必ずしもいいタイムでゴールできるとは限らない。敵キャラの攻撃が激化してくるからだ。ただ、自分で使うことはあまり考えないほうがいいかも。

1 リフレク　2 ヘイスト　3 アルテマ

これが3大魔石だ!!

魔石もアビリティと同じく攻撃系よりはヘイストの方がタイム短縮に役立つ。それよりも魔石攻撃を反射してベストラインをキープできるリフレクの方が得策だ！

「ぶんどる」対策

●ゴブリンのアビリティ

ゴブリンの「ぶんどる」はいやらしく、これのおかげで魔石をストックすることが困難になるのだ。その対策は、ぶんどるの発動の音が聞こえたら即、魔石を使うことが基本の考えだ。

◀いい魔石がある時にいらない魔石を拾ったら使わずにワザと残しとくのだ！

リフレクをもっている場合	リフレクは数が多い程、敵を気にせずに走れるいい魔石だ。1つだけ持っていた場合、音が聞こえた瞬間に即使い、2つ3つなら魔石を使わない。
ヘイストをもっている場合	ヘイストは後半、直線コースが少ないために使いどころが難しい。ぶんどられても、あえて使わずに見逃す余裕がほしい。落ちるよりはマシだ。
アルテマをもっている場合	アルテマは1つ目と2つ目の差が、大きくないのですぐに使おう。攻撃系の魔石はためている間にぶんどられるので基本は取ったら即使おう！

6 ショートカット

用意された抜け道は、使わなきゃ損！損!!

ショートカットはコースを大きく削ることにある。それと敵キャラとの距離を大幅に広げるのも魔力の1つ。混戦になって敵が前にいる時に魔石を取られ、選べなくて不利になることもない。

ミスリル鉱山

場合分け	タイム
ショートカットを使った場合	1分31秒53
ショートカットを使わなかった場合	1分35秒36
ダッシュをうまく使った場合	1分30秒36

ミスリル鉱山のショートカットの入り口は難しくないが､出口は鋭角なためにドリフトせざるをえないので本来のコースに戻ったらすぐさまダッシュしよう!

ダッシュの使いどころ

ダッシュは、減速した後に使うのが効果的だ。コーナーの立ち上がりなどは毎周使えるポイントとしておすすめだ。

幻界

場合分け	タイム
ショートカットを使った場合	2分30秒56
ショートカットを使わなかった場合	2分47秒83
ダッシュをうまく使った場合	2分26秒90

幻界でのショートカットはダッシュしながら入ろうとすると難しい。だから、あえて使わないで中に入ってからダッシュしよう。ジャンプ台もかねているので一石二鳥なのだ。

ハングリーランド

場合分け	タイム
ショートカットを使った場合	2分43秒43
ショートカットを使わなかった場合	2分47秒23
ダッシュをうまく使った場合	2分41秒76

ハングリーランドのショートカットは劇的なカットは望めないがタイムを少しでも縮めるには必要だ。並んだ魔石を横から一気に取れるチャンスが、他にはない大きな魔力だ。

実際にキャラを作ってみよう!!

※全キャラクター共通のMAXまで上げてもいいパラメータはグリップとAGSくらいなので、その他は幻界調整をして下さい。

デブチョコボ

落ちないデブチョコボには機動力よりも攻撃力や防御力を! ストーリーモードと違いタイムは関係なく勝てばOKなのだ!!

▶基本性能が高いデブチョコボがメガフレアを持っていたら、強すぎます。

◀高パラメータのデブチョコボは攻撃を受けない限り、滅多に落ちません。

ベヒーモス

2番目に重いベヒーモスの特性をいかしてガシガシと体当たりしてジャイ○ンな感じをかもし出しましょう！

▶自分で動かすベヒーモスは、幻界最強なのだがウオッチではよく落ちるのだ。

◀幻界で落ちないためにはパラメータの微調整あるのみ。最強のバランスを探せ！

バハムート

ステータスが低い時は落ちずに速かったのだが今では……そこで落ちる可能性を減らすために機動性のグリプルを!!

▶幻界の王たるバハムート。速すぎる最高速は、幻界で本当に有効なのか？

◀しのぎをけずるバハムートたち。次のコーナーで落ちるのは、どっちだ？

CHECK POINT

というわけで、電撃グランプリへの御応募をお待ちしています。優秀な成績を収めた方には、株式会社スクウェア様御提供の超レアなグッズ類がプレゼントされます。いい感じです、これは。グランプリ、リレー、タイムアタックの各モードに使用するデータの入ったメモリーカードと、キャラやアビリティを説明した用紙（書式自由）を、〒101-8305　株式会社メディアワークス　DPS「チョコボR」係まで。しめ切りは4月28日消印有効です。

メサイヤ
MASYA
PlayStation
生き残れ
ASSAULT SUITS
Tactical RPG
VALKEN 2
重装機兵ヴァルケン2
第4次世界大戦が終結してから、6年…。
西暦2110年、木星の衛星ガニメデの惑星探査隊が正体不明の敵に襲撃された。
否応無しに侵略軍と地球軍の戦争に巻き込まれてゆく兵士達。
侵略軍の正体は？狙われた新型AS（アサルトスーツ）「エグザス」の秘密とは？
戦場を木星、月、地球と移しながら、兵士達は明日をも知れぬ戦いを生き抜いていく。
メカニカルデザイン/宮武　一貴　キャラクターデザイン/衣谷　遊
タクティカルRPG　1999年7月　作戦開始
予価5800円（税別）
©1999 NCS/TAMTAM
http://www.ncsx.co.jp/
●氏名（フリガナ）●性別●郵便番号●住所（フリガナ）●電話番号●E-mail（ある人のみ）●生年月日●好きなメサイヤのゲーム名●好きなジャンル●持っているゲーム機*HPでも募集要項掲載中！
NCS 日本コンピュータシステム株式会社 メサイヤ事業部　〒164-0011 東京都中野区中央1-13-8 大橋セントラルビル7F TEL:03-3365-9033（代表）

PlayStation
空想科学シミュレーション・ゲーム、新登場!!
有限會社
地球防衛隊
―有限会社 地球防衛隊―
監修・演出・タイトル文字
実相寺昭雄
メカニックデザイン・美術設定
小林誠
ILLUSTRATION:MAKOTO KOBAYASHI
Wチャンス付
封入特典あり!!
'99年4月28日発売
●プレイステーション専用ソフト 標準価格:6,800円(税別)
■周辺機器:デュアルショック対応
■メモリーカード:2ブロック固定 SLPS 02024
EARTH DEFENDERS CORP.
MEDIA RINGS CORPORATION
株式会社メディアリング 〒107-0052 東京都港区赤坂8-5-32 赤坂山勝ビル2F TEL.03-5474-1684 FAX.03-5474-1650
Ⓟ地球防衛隊 ©1999 MEDIA RINGS CORPORATION ©1999 JAPAN ART MEDIA
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
●テレホン・サービス:TEL.03-5474-8647
●(有)地球防衛隊ホームページ:
http://www.tokyo-city.co.jp/

TOP OF GAMES.
いろんな顔があるから、
いろんなゲームがある。
VANTAN
INTELLIGENCE
ゲームプログラムコース 2年
塚原 和美
ゲームプログラムコース 2年
伊野前 幸子
ゲームグラッフィックコース 2年
鈴木 勇次郎
CHECK IT OUT!!
ゲーム業界誌「NEXT GC」プレゼント!
ゲーム業界の現状、ゲームの制作過程からゲームクリエーターの年収まで、ゲーム業界の隅から隅までわかる!?一冊に仕上がりました。今回、特別にバンタン電脳情報学院に興味を持っている人達に、当学院の案内書と一緒にこの「NEXT CG」をもれなくプレゼント。
2000年募集コース
ゲームデザインコース［2年制］
ゲームライターコース［1年制］
ゲームグラフィックコース［2年制］
ゲームプログラムコース［2年制］
ゲームサウンドコース［2年制］
ゲームプロデュースコース［4年制］
コミックコース［2年制］
声優コース［1年制］
イベントスケジュール
※必ず、事前にお電話もしくはおハガキでご予約して下さい。（イベント参加費無料）
1. 個別学校説明会 ▸4/20〜28（10:00〜17:00の御都合のよい時間にご予約してください。ただし、日、祝日は除く。）
2. 学校説明会 ▸4/25（日）▸13:00〜16:00
3. 総合説明会＆模擬試験 ▸4/29（木）▸10:00〜16:00
4. ゲーム業界就職セミナー＆総合説明会 ▸5/16（日）▸10:00〜16:00（途中、昼食時間を設けます。）
5. 模擬試験 ▸5/23（日）▸13:00〜16:00
案内書のご請求、説明会のご予約は今すぐお電話を!
0120-51-0505
バンタン電脳情報学院
〒150-0011 東京都渋谷区東3-22-14-4DPS
http://www.lab.vantan.co.jp

電撃独占企画
開発者が明かす数々の事実！
ドリームキャスト6大タイトル大追跡！
ソウルキャリバー
DC版オリジナル要素は？
開発状況を徹底追及！
シェンムー 一章 横須賀
この半年間を振り返る!
魔剣X
バイオハザード コード:ベロニカ
センチメンタル グラフティ2
総監督・多部田が明かす
最新情報を大公開!
グランディアII
その内容を大解剖
電撃特報 気になるタイトル目白押し！
SSで人気を博した
異色SLGがDCに登場!
ブラックマトリクスAD
スタッフが語る
制作秘話の数々
クライマックス ランダーズ
「時間」を取り入れた
禁断の新システムが判明!
REVIVE…～蘇生～
エスピオネージェンツ／キングオブファイターズDREAM MACH1999
機動戦士ガンダム外伝／エレメンタル・ギミック・ギア ほか
電撃攻略 かゆいトコロに手が届く！
序盤の4日間をキャラクター別に徹底攻略!
フレンズ～青春の輝き【SS】
便利なアイテム＆モンスター位置入りMAP攻略!
ブルー・スティンガー
対ゾンビ戦に役立つアイテムを完全公開!
ザ ハウス オブ ザ デッド2
特別企画2連発!!
WEB MYSTERY
涼子のおしゃべりルーム
大好評連載
小説「北へ。」
電撃
DC情報ならまかせてチョーダイ!!
ドリームキャスト
Dreamcast
キミに電撃
定価550円
（税込）
VOL.11
絶賛発売中
©NAMCO ©SEGA ENTERPRISES, LTD., 1998 ※画面は開発中のものです。©ATLUS 1999 ※画面は開発中のものです。©CAPCOM CO., LTD ©NECインターチャネル/マーカス/サイベル/CPU-GO キャラクターデザイン 甲斐智久 ©GAME ARTS『グランディア』©1997 GAME ARTS/ESP ゲーム:©SEGA ENTERPRISES, LTD./HUDSON SOFT 1999 キャラクターデザイン ©HUDSON SOFT/RED 1999企画原案 ©HUDSON SOFT/広井王子事務所 1999 イラスト NOCCHI (RED)
発行●メディアワークス 発売●角川書店
お問い合せ▶03·3238·8605(角川書店営業部)
メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/

郵便はがき

150-8790

018

料金受取人払

渋谷局承認

6366

差出有効期間
平成12年1月
19日まで
●切手不要●

東京都渋谷区東3-22-14-4DPS
バンタン電脳情報学院
入学事務局行

フリガナ	
住所	〒 都道 府県
	☎（　　）　－
フリガナ	
氏名	年齢　歳　男・女
フリガナ	
学校名・学年	県市 私都 立 学年　年　在学中・中退・卒業

2000年度案内書無料請求ハガキ

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

イベント予約申込書

各イベントとも参加費は無料です。参加希望の方は必ず事前にハガキかお電話にてご予約してください。

『NEXT-GC』は、このハガキをご投函いただいた方にもれなく無料で差し上げます。

業界セミナー&総合説明会 (昼間部1・2・4年制対応)
日程：5/16(必ず事前にご予約下さい)

学校説明と同時に現役のプロである学院講師がゲーム業界の実情を解説します。

出席する □　しない □

模擬試験 (昼間部1・2・4年制対応)
日程：5/23(必ず事前にご予約下さい)

一般入学試験のうち、適性試験を除く3科目を受験して頂き、合格基準に達しているか判断します。

出席する □　しない □

学校説明会 (昼間部1・2・4年制対応)
日程：5/8・15・22・29・30(必ず事前にご予約下さい)

当学院のことのみでなく、業界の動向の説明、在校生の作品や校舎見学、そしてあなたの疑問ついて専門のアドバイザーが説明します。

□月 □日 □時希望

★本校のコースで興味のあるものは、右の記入欄に○を付けて下さい。

2000年度4月生	昼間部1年制	ゲームライターコース	
		声優コース	
	昼間部2年制	ゲームデザインコース	
		ゲームグラフィックコース	
		ゲームプログラムコース	
		ゲームサウンドコース	
		コミックコース	
	昼間部4年制	ゲームプロデュースコース	

★お友達で案内書が欲しい方がいましたらご紹介して下さい。

住所	〒　☎(　　)　-
フリガナ	
氏名	年齢　歳　男・女
学校名・学年	県市 私都　立　学年　年　在学中・中退・卒業

PlayStation
新たな伝説が始まりし時、一人の少女が舞い降りる。
MADOKA
MUI
プルムイプルムイ
モーフィングRPG
CULTURAL PUBLISHERS
発売元：カルチュア・パブリッシャーズ株式会社
〒150-6035 東京都渋谷区恵比寿4-20-3恵比寿ガーデンプレイスタワー35F
Tel. 03-5424-1990 http://www.cp-web.co.jp/game/
©1999 プルムイ プルムイ製作委員会
"PS"マークおよび"Play Station"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
アナログコントローラ SCPH-1200 DUAL SHOCK 対応
PocketStation 対応

かつてフィリップ・サイドの地にはミノスと呼ばれる人々が住み、繁栄を謳歌していた。しかし世界を制御するほどのテクノロジーを誇ったミノスの民は突然、世界を去ってしまった。残された我らブル族は主人の帰りを待ちながら、フィリップ・サイドの地を平和に治めることにした。そして200年したある日、女神の森の遺跡に一人の少女が舞い降りた。ブル村の少年ムイと双子の妹ポプリの見つけた少女はマドカと名乗り、しばらくの間、彼女と我らブルは平和に暮らした。誰もがこのまま平和で楽しい日々が過ぎると思ったが、その年の女神祭の前日、黒い女神が現れてポプリを連れ去ってしまった。ポプリを探し出すためにマドカとムイは、誰も入ることのできなかった森の奥にある聖なる神殿に入り、勇者の残したる紋章を見つけ出した。こうして伝説にも歌われる二人の冒険の旅が始まるのだった・・・

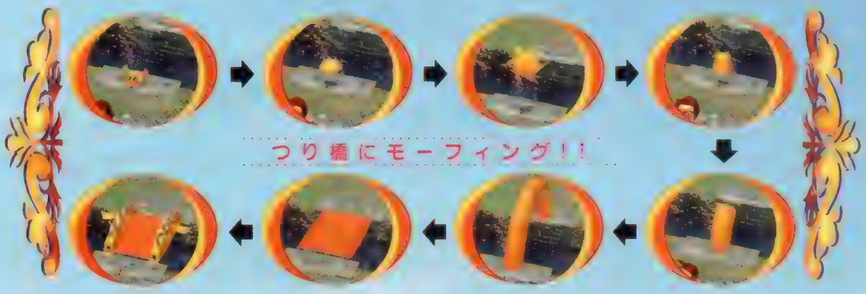
～ブル村の村長ムー、かく語り記す～

99年 7月発売予定

予定価格：5,800円(税抜)

ポケットキッチン

モーフィングRPG「ブルムイ ブルムイ」には、PocketStation用ゲーム「ポケット キッチン」が収録されています。「ポケチン」は20種類の料理コースにチャレンジするミニ・ゲーム集です。各コースでは材料を「切る」、「混ぜる」など一連の操作をすることによって料理を作ることができます。Goodな料理を作ると、そのデータをPlayStation本体に戻した時、楽しいご褒美がもらえます。いつでもどこでもムイといっしょに遊んで下さい。



合言葉は「モーフィング」

万能型変身生物ムイの変身パターンは30種類以上

モーフィングRPG「ブルムイブルムイ」はポリゴンキャラが粘土のようにグニャグニャと気持ちよくモーフィング（変身）しまくる新感覚RPG。冒険に旅立つのは、記憶を失った少女マドカとブル村の元気少年ムイ。畑で育てたコムギ、川で釣った魚、牧場のミルクやタマゴを上手に料理して、美味しいパンやお菓子をランチ・ボックスにいっぱい詰めて冒険に出よう。ほっぺが落ちるくらい美味しい料理をムイに食べさせれば、ピンチを切り抜けるアイテムにモーフィングしてくれるはず。世界に散らばった伝説のレシピを探し出して、イルカとか気球とか、もっとすごいモノにムイをモーフィングさせよう。更に失われた神殿の奥に封印されているパワー・メダルを見つけ出せば、ムイをナイトや忍者などの戦闘タイプにモーフィングできる。しかもメダルによってはマドカと合体変身とか、竜王召還とか使えるようになるぞ。ムイをガンガン変身させて数々の試練を乗り越えて、異空間フィリップ・サイドの平和を取り戻そう。

PlayStation

Little Lovers
SHESOGAME
KURUMI, SAYURI, AYA, YURIKA, YUKIE, NANA, Let s enjoy schooldays
It will be forever, when I fall in love with you
リトルラバーズ シーソーゲーム

●EPISODE I 神藤ゆりか「僕と彼女と週末に」●EPISODE II 桜井ゆきえ「夏草の誘い」
●EPISODE III 荻原なな「あの歌が思い出せない」●EPISODE IV 冬月あや「失くした1/2」
●EPISODE V 松浦くるみ「ひまわり」●EPISODE VI 日向さゆり「四月の風」

アドベンチャーゲーム6本分の重厚なシナリオと、ボードゲームの軽妙な駆け引きをあわせ持つ
それが新しい風「高校生活テーブルトークRPG」なのです。

高校生活テーブルトークRPG
リトルラバーズ シーソーゲーム

7月15日発売予定/予価6,800円(税別)/CD-ROM2枚組

イラストレーション:近永早苗

関連CD

●オープニングテーマ
「こんなに君はあったかいんだね」
定価:1,155円(税込)
歌:LITTLE WINGS
吉田古奈美(日向さゆり)/菅原祥子(冬月あや)/笹本優子(松浦くるみ)
作詞:まつざきゆうこ/作曲:浅見昂生/編曲:棚橋信仁

●エンディングテーマ
「忘れない季節 ~DREAMIN' TOMORROW~」
定価:1,155円(税込)
歌:高橋美佳子(日向ゆき)
作詞・作曲:沢田聖子/編曲:棚橋信仁

●12cmピクチャーCD全6点
「Little Love Letters」 定価:各1,575円(税込)
冬月あや(菅原祥子)/神藤ゆりか(矢島晶子)/桜井ゆきえ(川澄綾子)
松浦くるみ(笹本優子)/荻原なな(小西寛子)/日向さゆり(吉田古奈美)

発売元:ビクターエンタテインメント株式会社

Windows版

「リトルラバーズ セカンド~ゆい~」8,800円(税別) (for Windows95/98)

「リトルラバーズ」プログラムCD:8,800円(税別) (for Windows95)
キャラクターCD(くるみ・さゆり・あや)各2,500円(税別)
「リトルラバーズ プライベートパック」(くるみ・さゆり・あや) 各3,800円(税別)

「リトルラバーズ イラスト集」2,200円(税別)

NTT出版株式会社 〒153-8928東京都目黒区下目黒1-8-1アルコタワー11F TEL:03-5434-1010 ●リトルラバーズシーソーゲームホームページ http://www.nttpub.co.jp/LL/ ●リトルラバーズ公式ホームページ http://www.nikkeivi.co.jp/LL/

ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。 仕様は予告なく変更することがありますので、予めご了承下さい。 ©1999 日経映像・NTT出版

PlayStation

WIRELESS DIGITAL SET
WIRELESS DIGITAL SHOT

「マサルっ
飛び道具を使うなんて
ズルイぜ！」

友だちに差をつけろ！
NEW ワイヤレスデジタルコントローラ登場!!

従来のワイヤレスデュアルショットから、さらにバージョンアップしたオプテックのNEWワイヤレスコントローラシステム。このシステムでは、受信機1つで今後発売になる、オプテック製のワイヤレスコントローラすべてに対応！いろんなコントローラを買ってプレステをもっと楽しんじゃおう！

- 安心　唯一ソニー承認のワイヤレスシステム
- 操作ラクラク　混信・誤動作ゼロのすぐれもの
- 省電力タイプ！　100時間遊べる電池寿命
- みんなで遊べる　4人同時プレイがOK
- 目に優しい　5m離れても操作できる
- 色で選べる全5色

※3人以上でプレイする際は、ソニー・コンピュータエンタテインメント製マルチタップ<SCPH-1070>（別売）が必要です。

ワイヤレスデジタルショット

（コントローラのみ）
標準価格 **2,200円（税抜）**
この商品をご使用の際は、専用の受信機（別売）が必要となります。

ワイヤレスデジタルセット

（コントローラ+受信機）
標準価格 **4,400円（税抜）**
数人でプレイしたい方はワイヤレスデジタルショット(単品)をご購入ください。

OPTEC™ 株式会社 オプテック
〒160-0023 東京都新宿区西新宿3-17-7 西新宿TOKビル4階
ユーザーサポート：03-3375-4751 （10：00～12：00 13：00～18：00 土・日・祝日除く）

※掲載写真と商品は多少異なる場合があります。
"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニーコンピュータエンタテインメントの登録商標です。

サターンの超人気アドベンチャー「クロス探偵物語」がついにPSへ！

PlayStation

データが

10,000枚を超える美麗グラフィック！ 待ち時間ゼロ、先進のマッハシーク！

Cross（クロス）探偵物語

名作を

オムニバス、全七話のドラマチックなシナリオ！
99.73%の方が「続編が出たら買う」と回答！（アンケートはがきの集計）

証明する。

平均終了時間35時間の圧倒的ボリューム！
ユーザー評価、サターン全ソフト1,140本中 第4位！！
（「[illegible]リームキャストマガジン」1999年3月12日号）

彼こそサターン最後にして最強の遺産、「クロス」の主人公・黒須剣である。
若き天才探偵・黒須剣は、本作で7つの事件に遭遇する。サウンドノベルあり、3Dダンジョンあり（!）の豪華な作りになっているが、基本は堂々たる本格推理。今までの推理AVGにあきらめかけていたミステリファンからして見れば、完成度が高いロジックを持ち、解き甲斐満点・ボリューム充分の謎が待っている。
<中略>
最終話である7話には、4つのルートが存在し、それぞれのストーリーごとにトリックが異なるなど、ゲームでしか出来ない技も使いこなし、推理小説の新たな境地まで見えかけている。
ここまで滔々とコアな視点から「クロス」について語ってみたが、結局のところ、それほど強面のゲームではないのが本作の奥の深さだったりする。何と言っても開発サイドがサービス精神と遊び心にここまで満ち溢れているゲームは、そうそうない。随所に見られるパロディやおふざけ、そうとうどうでもいい奴らまでいちいちキャラが立っている脇役、何と言っても魅力的な主人公の剣、など、例を挙げれば事欠かない。
（「ゲーム批評」1999年1月号）

祝 ワークジャム設立!!
おかげさまでワークジャムは株式会社になりました。これからも「クロス探偵物語」シリーズを、はじめとした、ドラマチックで[illegible]ゲームを出し続けていきたいと思います。[illegible]よろしくお願いいたします。

クロス探偵物語 '99夏発売！

©Workjam 1999 "PS logo" and "PlayStation" are registared trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

WORKJAM
株式会社ワークジャム
〒101-0032 東京都千代田区岩本町2-9-11 藤野ビル6F TEL/03-5823-5585 FAX/03-5823-5586
http://www.ditokyo.co.jp./workjam/

⑤月の新刊 5月10日発売

電撃文庫

あのとき、アイツは生まれたのかもしれない……。

夜明けのブギーポップ

上遠野浩平（第4回電撃ゲーム小説大賞〈大賞〉受賞作家）

イラスト／緒方剛志　定価：本体550円+税

好評発売中！

ブギーポップは笑わない
ブギーポップ・リターンズ VS イマジネーターPart1&2
ブギーポップ・イン・ザ・ミラー「パンドラ」
ブギーポップ・オーバードライブ 歪曲王

電撃文庫創刊5周年大感謝祭
新世紀エンターテインメントグランプリ
新世紀グランプリフェア
5月10日より全国有名書店にて開催決定！

イラスト／湍澤工房（テイルズ オブ ファンタジア）
© 藤島康介 © NAMCO

弓の名手ウィノナには語られざる過去があった……ナムコ監修のノベライズ登場！

TALES OF PHANTASIA
――テイルズ オブ ファンタジア　語られざる歴史――

祭紀りゅーじ
イラスト／湍澤工房
定価：本体550円+税

プレイステーション用ソフト好評発売中！「テイルズ オブ ファンタジア」（発売／ナムコ）

今度は変身ヒーロー物!? オバカ度∞！ 阿智太郎が贈る抱腹絶倒新シリーズ!!

住めば都のコスモス荘

阿智太郎
（第4回電撃ゲーム小説大賞〈銀賞〉受賞作家）
イラスト／矢上 裕　定価：本体550円+税

狂科学ハンターREI EX1

中里融司（第1回電撃ゲーム小説大賞〈銀賞〉受賞作家）
イラスト／小畑 健　定価：本体550 円+税

ガンドレス・ザ・ムービー

著／堀 慎二郎　原作／天沢 彰（ORCA）　イラスト／青木哲朗
定価：本体570円+税

2大シリーズ、電撃文庫に堂々降臨！

巨星・平井和正登場！ クール&ワイルドな
ダイナマイト娘が世紀末を吹っ飛ばす！

月光魔術團 ①
春の魔法使い

平井和正　イラスト／泉谷あゆみ
定価：本体550円+税

伝説の人気コミックを完全ノベライズ！
恐ろしく美しい闘いの幕が上がる!!

デビルマン THE NOVEL ①

原作・イラスト／永井 豪
著／永井泰宇　定価：本体490円+税

※定価は本体価格に消費税が別に加算されます

発行●メディアワークス

お問い合わせ▶03·5281·5203（メディアワークス営業部）
内容に関するご質問▶03·5281·5207（メディアワークス電撃文庫編集部）
メディアワークスのホームページ　http://www.mediaworks.co.jp/

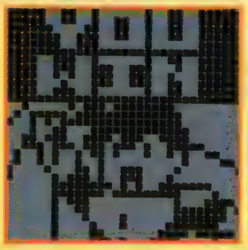
Vol.11 今回は『ポケットダンジョン』大特集!!

電撃ポケットステーション PocketStation

1999 5/21

対応タイトルもかなり発売され、ようやくその真価を発揮し始めたポケットステーション。もちろん我らが「電撃PocketStation」だってバリバリに実力発揮！ 今回は、この春ついに登場する期待のRPG、『ポケダン』の紹介に全力投球だ!!

■SCE I ■5月4日■¥2,800
■RPG■必要ブロック数15



◀アクションバーを極めてバトルを制覇せよ!!

◀戦闘に勝てば経験値とお金、そしてモンスターもゲットだ!!

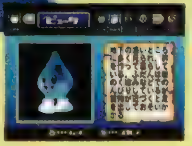
新しい時代の訪れを告げる「どこでもダンジョンRPG」誕生!

このコーナーで何度も紹介してきたポケステ初のＲＰＧ『ポケットダンジョン』が、いよいよ発売されるぞ。手軽にどこでも遊べるポケステの利点と、腰を据えて本格的に楽しめるＲＰＧの魅力が理想的に融合したこのソフトの登場で、今までになかったプレイスタイルが確立されること間違いなし!! 発売直前となる今回は、冒険の拠点となる街を詳しく紹介していくぞ。

ポケットダンジョン

HOW TO PLAY『ポケットダンジョン』!?

❶PS本体からロード



ＰＳ本体のメニューはダウンロードとモンスター図鑑の２種類。まずはポケステにデータをダウンロードしよう。15ブロック全部を使うので新しいポケステを用意するか、データを他に移し替えておこう。

▲現在ダウンロード中なのだ!!

▶リアルな図鑑も見れるぞ。

❷ポケステでひたすらプレイ!

ダウンロード後はポケステだけでOK。好きなときに好きな場所で、ひたすらプレイあるのみだ。壮大なストーリーと胸踊る冒険がキミを待っているぞ。ダンジョンを攻略し、モンスター図鑑の完全制覇を目指せ!! 捕まえたモンスターが増えたら、友だちとの通信対戦にも挑戦してみよう。

◀いつでもどこでもひたすらプレイだ!!

重要!! 初心者のためのマッピングのススメ!

ダンジョンを闇雲に先へ先へと進むだけでは、たちまち道に迷って屍をさらすことになる。効率よく冒険を進めるためにも、方眼紙などに自分でマッピングすることをオススメするぞ。最初は面倒でも、慣れると逆にこれが快感になってくる。次第に埋まっていく自分だけの手作りマップに、冒険への意欲が高まること請け合いなのだ!!

マッピングを制する者がダンジョンを制す!

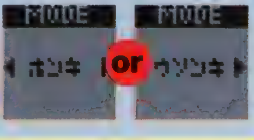
◀実際にやってみるととても楽しいぞ。ぜひキミも試してみてくれ!!

2P BATTLE 捕まえたモンスターを使って友だちと対戦だ!

『ポケダン』ではポケステの通信機能を使って、捕まえたモンスター同士の通信対戦が楽しめるぞ。対戦システムは通常のバトルと同じだが、戦う前に、負けるとモンスターを取られてしまう「ホンキ」と、モンスターの移動がない「ウソンキ」の２種類のモードが選べるのだ。思わず熱くなるぞ!!

▶友だちとモンスターの強さを競い合おう。

▶倒すのに苦労した強敵も今は心強い仲間。とにかく集めろ!!



◀モンスターを賭けるかどうかが選べるぞ。本気の方が白熱!?

©Sony Computer Entertainment Inc.

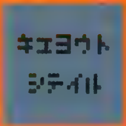
『ポケダン』の街を徹底紹介!!

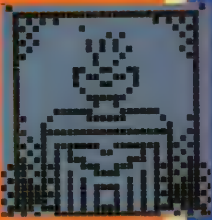
それでは『ポケダン』の最初の舞台となる街を紹介していこう。まずは中央のマップに注目。これがこれから長くお世話になる街の全景だぞ。冒険に役立つ薬屋や教会、そしてモンスターの登録を行う登録所などの重要施設が目白押し。情報収集に欠かせない盛り場も存在するのだ。一通り回って冒険の準備を整えながら、モンスターが出現しない街の中で3Dダンジョンの歩き方に慣れておこう!!

◀レベルを上げて能力値と装備を強化していこう。

オープニングデモの存在が発覚!!

RPGのお約束ともいえるオープニングデモが「ポケダン」にも存在することがわかったぞ。最初に冒険の背景となるかつての勇者の伝説が語られるのだ。決意も新たに冒険を始めよう!!





▶まさに消えんとしている封印の炎。もう猶予はないぞ!!

盛り場

街の人々が集まる情報の中心地。出迎えてくれるバニーギャルにどぎまぎする人も多いのでは!? 話したい相手を選んで、いろいろ聞き出してみよう。後で必ず役立つぞ!!

▲きわどいコスチュームがうれしい人気の店だ。

◀役立つ情報から単なるヨタ話までイロイロ聞けるぞ。

墓場

遺跡よりも強いモンスターが出現するもう1つのダンジョン。最初はまず勝てないので、うかつに階段を降りないように！　脇の部屋には不気味な容貌の墓守がいる。訪れた主人公に対して不吉な言葉を吐いてくるが…!?　志半ばで倒れた冒険者もここに葬られるのだ。

▲冒険者の墓標。死ねばキミ自身も…!?

◀墓守の男。冒険者に忠告を与える。

教会

冒険者を助けてくれる教会。占いで占った運勢が不吉なときは、ここでお払いをしてもらおう。200GPで1段階アップさせてくれるのだ。運勢は重要な要素だけに、お金をケチるな!!

▲聖職者だって生活費が必要なわけで…。

遺跡

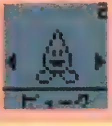
最初にもぐることになる普通のダンジョン。まずはここで経験を積もう。深くなるほど強力なモンスターや危険な罠が登場するので、探索は慎重に。初心者は最初に訓練場に行くべし。

◀宝箱からアイテムをゲット!!

図書館

恥ずかしがり屋のメガネっ娘が司書を務める街の図書館。ここで仲間にしたモンスターのパラメータが確認できるぞ。

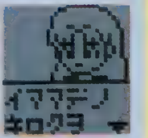
◀司書娘。ひかえめな感じ。



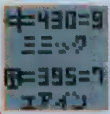
◀ここで苦労の成果を確認できるのだ。

殿堂

プレイ時間、歩いた歩数、最大攻撃値、最大防御値などがわかる冒険者の殿堂。いわばキミの冒険の軌跡が記録されている場所だ。ここでの記録を競い合うのも一興だぞ。



▲清楚な雰囲気の受付嬢。おじぎ姿にクラリ♥



◀アクションバーの最高値。

◀プレイデータも完全に保存されている。

井戸

街の外れにある、今は使われていない古井戸。底には恐ろしいモンスターが住みついているという噂もあって、近づく者はめったにいない。最初は何も起きないが、冒険が進むと「イカタコ」という強力なモンスターと戦える。見事倒すとダンジョンへの近道が出現するらしいが…。

▼今はまだ謎の場所。いずれ訪れる!?

▲底にひそむ強力なモンスター「イカタコ」。

登録所

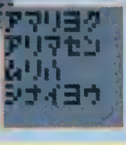
捕まえたモンスターを登録する施設。ここで登録しておかないと対戦で使えないので、こまめに立ち寄ろう。登録したモンスターはPS本体のリアルな画像で閲覧することもできるぞ。

◀この覧を全部埋めるのも冒険の目的の一つなのだ!!

占い

5段階ある運勢を占える店。運勢は実時間に対応して1日ごとにランダムで決定される。バトルでのクリティカル率に影響あり。

◀水晶玉に今日の運勢が映し出されるぞ。



▶結果に応じて占い師が忠告してくれる。

薬屋

冒険に欠かせない薬を売っている店。いくらダンジョンを攻略しても、死んでしまってはどうにもならない。常に薬を多めに携帯しておいて、地下ではこまめに回復するよう心掛けよう。持っているビンにストックできるぞ。

▶薬は切らさないように!!

DPSソフトレビュー

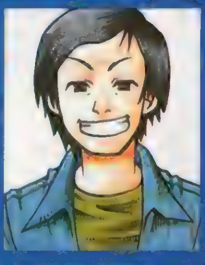
どこまでも深くやり込む最強のゲーム評価記事

もうすぐゴールデンウィーク！　まとまった休みには大作RPGが似合います。もちろんほかのジャンルでもOK。ひたすらゲームに燃える休暇もいいですよん。きっと。

レビュアー紹介

レビュアー	紹介	得意なジャンル／好きなPSソフト
岩崎啓眞	ゲームを愛するクリエイター。プログラマーやゲームデザイナーの肩書きも持ちながら、ゲームに関するコラムも執筆している。	▼得意なジャンル RPG ▼好きなPSソフト FFⅧ、コロニーウォーズ
ウォルフ中村	つい見落としがちな細かい部分まで検証し、鋭い視点で評価するベテランレビュアー。アーケードやパソ通の情報にも精通している。	▼得意なジャンル 格闘ACT、SPG ▼好きなPSソフト ペブルビーチの波濤、鉄拳3
なんでもゆうこ	毎日がゲーム漬けの女性レビュアー。ソフトに対する予備知識をほとんど持たず、まっさらな状態でのレビューをモットーとする。	▼得意なジャンル RCG ▼好きなPSソフト エースコンバット、パラッパラッパー
伊集院健	長時間ゲームをプレイさせたら右に出るものがいない、やり込み度ナンバーワンの実力者。遠藤正二朗氏の作品をこよなく愛す。	▼得意なジャンル 2D・STG ▼好きなPSソフト すずきゆみえ、北斗の拳
うさき松崎	2D格闘からS・RPGまでオールジャンルOKのベテランライター。学園モノと美少女ゲームにはもう辛抱たまらん。	▼得意なジャンル S・RPG ▼好きなPSソフト 女神異聞録ペルソナ、東京魔人學園剣風帖
TAC★	メガネっ娘とメイドさんと人形がいれば、あとは何もいらないと豪語するワイルドライフライター。今日も「DDR」を踏みまくり。	▼得意なジャンル PZG、ACT ▼好きなPSソフト ハードロックキャブ、メタルギア ソリッド
城イドム	ストイックなプレイを好むマッスル熱血ゲーマー。ゲームを通して肉体を鍛えつつ、今日も激ムズACT＆STGの完全制覇に挑む。	▼得意なジャンル STG、ACT ▼好きなPSソフト レイマン、グラディウス外伝
PON	RPGや育成モノならおまかせの女性ライター。愛ある批評をモットーに、ケモノにはさらに愛を注ぐ。現在、風邪でダウン中。	▼得意なジャンル RPG、SLG ▼好きなPSソフト 幻想水滸伝Ⅱ、マリーのアトリエ
がんの字	ファンタジー系のゲームを好んでプレイする職人肌のライター。ムーミンをこよなく愛し、本人も基本的にスナフキン系。	▼得意なジャンル RPG ▼好きなPSソフト TILK、久遠の絆
袋こ〜じ	美少女ゲームにキャラ萌えしつつ、格闘ゲームの腕も立つさすらいのバンドマン。本誌では「サイレントヒル」の記事などを担当。	▼得意なジャンル 2D格闘、恋愛SLG ▼好きなPSソフト ストZERO3、久遠の絆
Z佐藤	愛と勇気のアクションゲーマー。「ロックマン」シリーズをとことん愛し、アニメにも造詣が深い。RCGはちょっと苦手。	▼得意なジャンル ACT ▼好きなPSソフト ロックマンシリーズ、パンツァーバンデット
ゴーダ	「悪代官が運ぶのは金髪」を合い言葉に、忍びの道を極めんとする編集者。数々のゲーム大会で惜敗。好きな女性のタイプはくのいち。	▼得意なジャンル ACT、RPG ▼好きなPSソフト 天誅、くの一番
蘇我入鹿	どんなジャンルのゲームも好き嫌いなくプレイするオールマイティ・レビュアー。ゲームに対する深い愛で、睡眠不足を克服する。	▼得意なジャンル ACT、RPG ▼好きなPSソフト ずっといっしょ、太陽のしっぽ

岩崎啓眞

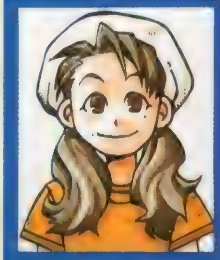


季節外れの風邪をひいてしまいました。今メロメロになりながらレビューをやってます。で、この原稿を書き終わったら今度はDPS－D20のCD－ROMを作らなくちゃいけません。その上、ゴールデンウィーク進行とやらが迫ってきて、コラムも締め切りが近いです！　おかげでヘロヘロ。もうちょっとマシな生活をしたいです。しくしく。

ウォルフ中村

マスターズの舞台であるオーガスタナショナルGCは18年振りという大改修が施され、数ホールが大きく性質を変えてしまった。となると実際にプレイしてみたくなるのが人情(もちろんゲームで)。どこか出してくれないかなぁ。最近ゴルフゲームが少ないから「作りたい」って気持ちも高まってきちゃってるんだよね。そんな力もないのに(笑)。

なんでもゆうこ



インターネットをやっていると、海外英語圏の方々と話す機会もあるんだけど、わりと適当に授業を受けていた口なので(笑)、思うように話せないことがしばしば。辞書にお世話になる日々が続くにつれ、こんなことならもっとマジメに英語やっとけば良かったなあ…と、珍しく反省。まさに後悔先に立たずってやつですね。あ〜辞書、辞書。

イラスト／岩瀬さとみ

オメガブースト

■SCEI■STG■4月22日■¥5,800
■MC(1ブロック)／AC(DS対応)

3D空間でロボットを操り、敵を撃破していくSTG。開発は「グランツーリスモ」のスタッフが担当。迫力のカメラワークで鑑賞できるリプレイモードも用意されている。

岩崎啓眞　55

グラフィックのデキはいい。操作性も良好。BGMがハードロックなのも、まぁ悪くない。唯一の問題は僕がこのゲームに「STGとしてのおもしろさを感じられなかった」という点だ。基本的に敵の弾を避けるのが非常に難しいため、とにかく敵をロックオンしてビームを撃ち、近づきすぎたと思ったらブーストを使って離れる。これ以外にプレイヤーがすることがほとんどないのだ。また、自機の表示が大きすぎるので、トンネル状のステージでは地形を完全に覚えないと、連続でダメージを受けてしまう。後半面の難易度の高さも、普通のプレイヤーにはかなりツライだろう。ロボットものが大好きな人、かっこいいリプレイが見たいという人なら、楽しめるかもしれない。

ウォルフ中村　85

操作はとてもシンプル。360°自由に動けるにも関らず、2DタイプのSTGで自機を操作する程度のことしかプレイヤーに要求してこないからだ。敵の出現場所や進行ルート、ボス敵の動きも絶妙で、広い宇宙空間(地上や建物内もある)を動き回りながら戦っていく雰囲気が味わえる。視点や再生速度を変更できるリプレイを残せるため、ミスの原因をチェックするのも簡単。全ステージではないが、スタッフによる模範プレイを参照できる点もうれしい。練習モードにロックオンやブーストの使い方を学習できる項目が欲しかった、難易度設定がやや高め(ヴァイパーブーストを無制限に使えるイージーがあれば…)、自機をもっと後方から見る視点も欲しかった等、残念な点もあるが。

なんでもゆうこ　85

人型ロボットとのめちゃめちゃカッコイイ一騎打ちや、妙にリアルな動きをするマシンとの戦闘など、アニメのヒーロー気分を味わいながら戦えるのが魅力。3D空間を360°自由に動き回れるおかげで、方向感覚がなくなっちゃうこともあるけど、ボタン1つで敵のいる方向を向くことができるのがすごく便利。どんどん敵を見つけて次から次へと倒せちゃうんです。ただ、序盤はそんな感じでスイスイ進むんだけど、中盤くらいからイヤな攻撃をされたり、やたらと強い敵が出てきたりと、難易度がグーンとアップ。練習モードで、苦手なステージを克服してねってことみたいだけど、私にはやっぱりちょっと難しかったかな。ロボットのデザインも、好きな人にはたまらないはずです。

城イドム　80

ごく手軽な操作で迫力のゲーム展開が堪能できるSTG。初心者でも（少なくとも序盤ステージなら）スピーディな空中戦が楽しめるという長所は、特筆に値すると思う。グラフィックやキャラデザインの素晴らしさも満点のデキ。ゲーム展開や見た目に"カッコよさ"を求める人になら、自信を持ってオススメできる。ステージ数も多いし、リプレイがセーブできるのもうれしい。ただ、ゲーム展開までカッコよさ重視にしてあるのか、「避け方のわかりにくい敵攻撃がある」、「攻略が単調になりがちで飽きやすい」など、純粋にSTGとしてみると物足りなさも見受けられる。序盤のバランスはいいのに、終盤はバランスが悪く、不条理に感じられるところすらあるのも残念。

東京魔人學園朧綺譚

■アスミック・エース エンタテインメント
■AVG■4月22日■¥3,800
■MC(3ブロック)/DS(AC非対応)

伝奇もののテイストで好評を得たAVGの、外伝にあたるシナリオ集を収録。ほかにもグラフィックやBGMを鑑賞できるモードなど、ファン感涙のオマケ要素が満載。

うさぎ松崎 90

5つの外伝シナリオがプレイできるストーリーモードや、パズル要素の強い戦闘モードを始め、数々のオプションが詰め込まれている。まさにファンが「欲しい」と思っていたソフトだろう。逆に言うと本編にあたる「剣風帖」をプレイし、クリアしていないとほとんど楽しめないのが残念（外伝などは本編のセーブデータがないとプレイできない）。しかし本編も含め、かなりいいゲームなので、プレイしたことがない人なら今作とセットでプレイすることをオススメする。ちなみに点数は本編にハマった人に対するもの。

ほやへ田島 85

「剣風帖」を遊んだ人のための、アフターサービス的な内容なので、やはり本編を楽しんだことが大前提。そう割り切っている分、ファンの心理をキッチリ押さえてます。戦闘システムを使ったパズルモード(!?)の「螺旋同」など遊べる要素も多く、内容もかなり贅沢。これで遊んでいると、もう一度本編をプレイしたくなる作りはさすが。ただ、基本的に本編のあと、或いは本編とあわせて楽しむものですから、これ単体の評価は無理です。これがあると「剣風帖」本編にプラスこの点数ということで。合計185点のオススメ。

新時代劇アクション 羅刹の剣

■コナミ■ACT■4月28日■¥5,800
■MC(1ブロック)/AC(DS対応)

時代劇調の世界で、剣術を駆使して敵と戦うACT。プレイヤーキャラは、浪人とくノ一の2人から選択できる。防御した瞬間に反撃する、「一撃必殺」など特徴的なシステムも。

TAC★ 50

戦闘がチャンバラの「バイオ ハザード」っていう感じかな。ただし、操作性の悪さ、かなり厳しいゲームバランス、場所によって視点が変わるために生じるマップ構成とアクションの相性の悪さなど、やっていてストレスのたまる部分が多すぎる。ストーリーとかキャラはモロに好みで、けっこう期待してただけに残念っす。斬り合いの気持ちよさはあるので、戦闘時（ほとんど常にそうだけど）の操作のレスポンスの悪さと、必殺技のコマンド受け付けのシビアさがなければ、もっと楽しめたと思うんだけど…。

ゴータ 60

舞台となる背景画面に対してキャラが小さく、シーンによっては肝心なチャンバラアクションの迫力がなくなってしまうこともあって、ちょっと残念。また、コマンド入力による必殺技もある（コマンド入力にクセがあって出にくかった）が、格闘ACTのような攻撃の強弱という概念がないので基本的に大味。しかし、相手の隙を見つけて放つ「ズバァッ！　ブシュッ！ドバァッ！」っという感じの、大振りで豪快なアクション（りんの場合は小振りの連続攻撃がメイン）は十分に楽しめるぞ。

ファーランドサーガ 時の道標

■テイジイエル■S・RPG■4月28日■¥6,800
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)

パソコンやSSなど、さまざまなハードで好評を博し、いまなお根強い人気を持つS・RPGがPSに登場。高低差の影響やダッシュ攻撃など、戦略性の高いシステムを採用している。

PON 50

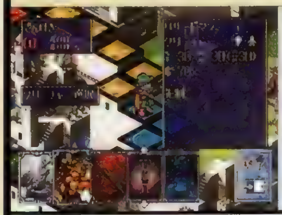
もともとパソコン版からの移植なので当たり前なんですが、グラフィック、システム、シナリオどれをとっても古くさいです。今のPSユーザーが新作として遊ぶにはツラいレベルでしょう。S・RPGとはいえ戦闘部分はヌルく単調で、かなりストーリー重視なタイプ。しかも、“お約束”的な美少女ゲームのノリが濃いため、好き嫌いがハッキリ分かれるかも。キャラ絵やイベントCGはキレイだし、フルボイスという点はポイント高いけど…。「もう一度プレイしたい」というファンや懐古趣味の人なら、ってとこかな。

がんの字 75

かなり息の長いシリーズだけに、システムの完成度は高く遊びやすいです。コテコテの戦略SLGではないけれど、気軽にプレイできるファンタジーSLGとしては秀逸のレベルでしょう。前作と違って、ギルドから依頼された仕事をこなしていくショートイベント集のような内容ですが、コメディとシリアスを巧みに織りまぜた独特のノリは健在。ただシナリオには前作のキャラやエピソードも関係するから、初めての人は前作から遊ぶといいかも。欲を言えば、SS版にはないオリジナル要素がもっと欲しかったですね。

カルドセプト エキスパンション

■メディアファクトリー■TBL■5月1日■¥5,800
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)/4P対戦可



カードを使って敵と戦うTBLがSSから移植。新カードや対戦専用のマップなど、PSオリジナル要素も追加された。データを持ちよれば、カードの交換や4P対戦も可能に。

TAC★ 95

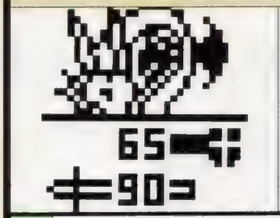
文句なしにおもしろいっす。単に戦闘がトレーディングカード風味なTBLっていうんじゃなく、それぞれの要素がちゃんと相互に作用していて、本当に奥が深い。とっつき悪くみえるけど、オンラインマニュアルやチュートリアルも完備してるし、ストーリーモードでも、少しずつ戦略を学んでいけるようになっている。これまでトレーディングカードゲームは好きになれなかったオレが、これだけハマったんだから間違いないぞ。欠点は1ゲームに時間がかかることぐらいだけど、途中でセーブもできるので問題なし。

蘇我入鹿 90

ファンタジックな「モノポリー」にカードゲームの要素をぶち込んだTBL。カードのデザインがいい感じです。カードバトルで相手の土地を奪えるので「モノポリー」の直接交渉が苦手だった人も、戦略次第でちゃんと勝てるのがうれしい。最初はCOM戦を勝ち抜いて手持ちのカードを増やしていくんだけど、COMもキャラによって戦い方に特徴があるのが、かなりリアルで楽しめます。ただ、再対戦するとパターンが読めちゃうのが少し残念かな。友だちとの対戦にハマるとさらに奥深い世界が待ってます。

ポケットダンジョン

■SCEI■RPG■5月4日■¥2,800
■PS(15ブロック)/2P対戦可



ポケステにダウンロードしてプレイする3DダンジョンRPG。戦闘で倒したモンスターは、図鑑に登録してPS本体で閲覧できる。赤外線通信機能を使用した2P対戦も可能。

なんでもゆうこ 80

攻撃や防御のタイミングがモンスターごとに違っていて、緊張感のある戦闘を楽しめるのが良いところ。同じ敵でもボタンを押すタイミングによって、戦闘はまったく違う展開になるから、常に気を抜けないんです。ダンジョンはそんなに深くはないけれど、いくつか謎解きが用意されていて楽しめました。レベルごとに主人公のグラフィックが変化したり、捕まえたモンスターのムービーがPS画面で見られたりするのも◎。ただ外出先で遊ぶことが多いソフトなんだから、やっぱりオートマッピングが欲しかったかな。

蘇我入鹿 80

古き良き時代のRPGって感じ。複雑なシナリオや豪華なムービーはないけど（当たり前だって）、ひたすらダンジョンにもぐる楽しさとか、自分が着実にレベルアップしていく実感とか、そういう本質的な感動が味わえます。駅のホームや街中で、さりげなくポケットから出して片手でプレイできるのも新鮮だし。もちろん、ダンジョンが複数用意されていたり、モンスターを捕まえてコレクションできたりと、お楽しみ要素もいろいろ。通信対戦もやってみるとけっこう楽しいしね。¥2,800っていう価格も魅力的です。

コナミ80'sアーケードギャラリー

■コナミ■ETC■5月13日■¥5,800
■MC(1ブロック)/2P同時プレイ可

アーケードでゲーマーを熱狂させた、懐かしのタイトルを10本収録。「イーアルカンフー」や「スクランブル」などが、忠実な移植で楽しめる。3Dポリゴンのムービーも収録。

ウォルフ中村 60

読み込み時間は短いし、操作性も問題なし。ただし操作感は最近のゲームと比べるともどかしく感じるレベル（当時はそれがふつうだった）。どのゲームにもそれ相応の魅力があるが、今見ると底の浅さも目につく。当時、全作品を遊んだけど、「よくこんなシビアなゲームにハマれたなぁ」と思ったほど（笑）。あらかじめクレジットを増やしておかないとコンティニューできないのも不便。「当時のままに再現する」という意図はわかるが、フリープレイが可能な設定も欲しかった。あくまでも当時を懐かしむための作品だろう。

伊集院健 50

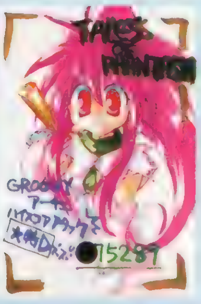
以前発売された「MSXコレクション」で感じた不満は、この“80's”でも同じ。ラインナップは別として、とりあえずぶっこみましたという安易な移植はいかがなものか？　当時の設定資料やポスターとか、資料的な要素はまったくなし。難易度設定や残機設定、ハイスコアがセーブできるぐらいのオマケじゃ、ちょっとキツイでしょう。ナムコのものと比べると、やはり「ゲーム以外にそそられるもの」がないという点で不満です。個人的には「ジャイラス」で“買い”ですが、これで¥5,800は高いと思う。

電撃PS コロシアム

今回のテーマ
[珍記録報告]

DPS BATTLE COLOSSEUM

今号のこの1枚



◀こちらは鈴原橙果さん（青森県）の記録申請ハガキ。こちらの種目には、たくさんの参加者が集まり、好記録も続出。VOL.109の発表をお楽しみに！

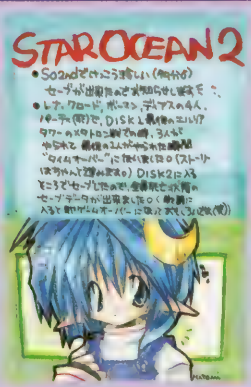
「DPSコロシアム」では、DPS読者による、様々なPS記録を大募集しているぞ。記録募集は正式募集種目を中心に行っているけど、募集外ルールで叩き出された記録でもバッチリ受けつけているので、気軽にハガキを出してみよう。あと、今号の記事を読んで「『ウンジャマ』の記録募集は？」と疑問に思った人がいるかも。そんな読者はは、下の欄外を参照してほしい。

楽しい珍記録の報告も待ってるぞ

このコーナーでは、月並みなスコアやタイムだけに限らず、攻略研究や偶然の重なりの末に生まれた〝珍記録〟の報告も、積極的に受けつけているぞ。最近もそういった報告がいくつか「DPSコロシアム」宛に届けられているので、その中でも聞いた人が「へぇ！」と唸っちゃうような愉快な報告をよりすぐり、早速紹介していくことにしよう。

PROMESSA(RTS/No.1)で185km/h!?

▲東京都の渋谷英毅さんから届けられた「R4」の珍記録。できるだけ加速した状態でSCD（※1）を使い、最高速180km/h設定の車で、185km/hを出すのに成功したとのこと。



◀葉月ひとみさん（岐阜県）から届けられた、「スターオーシャン2」でのちょっと愉快なセーブデータの報告。全員死亡状態というのが笑えるね。

◀こちらも「スターオーシャン2」での報告。飛鷹みさぎさん（徳島県）が、兜割の滞空最長記録（笑）を達成。こういった楽しい報告はいつでも大歓迎だ。

●VOL.101オリジナルグッズプレゼント当選者：ユフィのゴム製ハンコ・大隅元侍（滋賀県）。

●※1「SCD（シフトチェンジダッシュ）」：VOL.92の23ページで公開した、「R4」の特殊な加速テクニック。ヘルタースケルター（またはアウト オブ ブルー）の特定の場所でシフト操作（5速→6速→5速）するだけで、通常ではありえない加速を得ることができた。ちなみに、左で紹介している「設定上の最高速度を突破するワザ」は、「PROMESSA/RTS」だけに限らず、いろいろな車種で実行できるぞ。

ザ・挑戦者ランキング

最終発表 R4(ルール②)ブライテストナイト ノーマルカーでのタイムアタック

優勝：ワイプアウト（神奈川県） 2'24"762
TERIFFIC(MMM)／ラップタイム(48"896、47"816、48"050)／ネジコン

2位：星野英樹（埼玉県） 2'24"979
TERIFFIC(MMM)／ラップタイム(申請ハガキには未記載)／ネジコン

3位：河野智晃（神奈川県） 2'28"477
SUPERNOVA(MMM)／ラップタイム(50"516、49"077、48"884)／ネジコン

4位…2'30"186 SUPERNOVA(MMM)使用
5位…2'31"852 DECISION(MMM)使用
6位…2'32"745 DESTROYER(MMM)使用
7位…2'33"004
8位…2'33"583
9位…2'33"760
10位…2'35"882
20位…2'45"602
（参加者：30名）

特別発表 R4(ルール②)ヘルタースケルター デビルカーでのタイムアタック

優勝：上杉真一（大阪府） 1'46"757
NIGHTMARE(DRT)／ラップタイム(35"412、35"477、35"868)／ネジコン

2位：平出武志（長野県） 1'46"887
NIGHTMARE(DRT)／ラップタイム(35"603、35"753、35"531)／ネジコン

3位：佐藤大樹（埼玉県） 1'46"980
NIGHTMARE(DRT)／ラップタイム(35"677、35"725、35"578)／ネジコン

4位…1'48"636 NIGHTMARE(MMM)使用
5位…1'49"679 NIGHTMARE(DRT)使用
6位…1'51"107 NIGHTMARE(DRT)使用
7位…1'51"260 NIGHTMARE(DRT)使用
8位…1'51"386 NIGHTMARE(DRT)使用
9位…1'51"808 NIGHTMARE(DRT)使用
10位…1'53"636
11位…1'54"822
12位…1'55"784
13位…1'56"952
14位…1'56"993
15位…1'58"849
16位…1'59"511
17位…1'59"855
20位…2'00"725
25位…2'04"598
30位…2'06"855
（参加者：38名）

最終発表 募集外での記録も続々到着

■『R4』ボーナスDISC『リッジレーサーハイスペックVer.』のT.T.（ロングコース）トータルタイムを競う／KS（神奈川県）2'27"553、#0使用（右写真参照）

■『FFⅧ』最終セーブポイント（アルティミシア城・主の間）でセーブしたときのタイムを競う／吉田翔悟（福岡県）10時間35分

■『FFⅧ』サイファーをLv.100にしてセーブしたときのタイムを競う／KENJI（群馬県）8時間35分

▲KSさんによる「R4」ボーナスDISC「リッジハイスペックVer.」のプレイ模様。T.T.（ロングコース）の記録は引き続き募集中だ。

メタルギア ソリッド（トレーニングモードのステージ別タイムアタック。現時点での最高記録は以下のようになっているぞ。）

ステージ	タイムアタック	タイム	ステージ	ガンシューティング	タイム
1面	平出武志(長野県)	03"65	1面	平出武志(長野県)	03"16
2面	平出武志(長野県)	05"29	2面	平出武志(長野県)	04"30
3面	平出武志(長野県)	11"93	3面	平出武志(長野県)	11"06
4面	平出武志(長野県)	07"48	4面	平出武志(長野県)	08"52
5面	平出武志(長野県)	05"36	5面	物江俊一(福島県)	04"53
6面	平出武志(長野県)	06"38	6面	磯貝直紀(京都府)	07"06
7面	Shin(??県)	06"44	7面	物江俊一(福島県)	04"43
8面	平出武志(長野県)	06"50	8面	ゴンザレス(愛知県)	04"46
9面	平出武志(長野県)	10"96	9面	物江俊一(福島県)	09"54
10面	平出武志(長野県)	09"20	10面	磯貝直紀(京都府)	12"86

★そのほかの記録募集情報●「スパイロ・ザ・ドラゴン」で、ボーナスステージ（タイムアタック）のベストタイムを競う。記録は各ボーナスステージそれぞれ別に集計。ハガキには「スパイロ」と明記して「選択ステージ／タイム」を書こう。しめ切りは5月20日消印有効まで。●記録募集中止のお知らせ：『ウンジャマ・ラミー』は一定スコアでカンストしてしまうことが判明したため、残念ながら記録募集は中止させてもらった。ちなみに、最初にカンスト報告をしてくれたのは、たこまるさん（愛知県）。32,767点のスコアを3月27日消印のハガキで送ってくれた。

コロシアムQ&A 参加者からの素朴な質問!!

Q中学生男子の特別集計は？

特別集計部門で、女子の中学生の部門はあるのに、なんで男子のはないんスか？（荻原義寛・東京都）

A中学生はトップレベルの一角

若い男性読者が上位者のほとんどを占めるこのコーナーだけど、特定の読者層（女性や子どもなど）の中で優秀な記録を出している参加者もたくさんいる。特別集計部門とは、そんな人にスポットを当てるために誕生したシステムなのだ。ちなみに、ここでの"若い男性読者"とは20歳代前半がメインだけど、その中には中学生も含まれている（高レベルの争いで、男子中学生が優勝した例はいくつもある）。つまり、男子中学生はすでにトップレベルの一角であって、特別待遇は必要ない、というのが編集部の判断なのだ。

Q全記録発表をもっとやって！

正式募集の全種目で、『R4（ルール①）』のような全順位表を作成してくれませんか？（鈴木敦司・静岡県）

A全記録発表は人気種目のみ

全順位の発表はたくさんの種目で行っていきたいけど、作業時間や、記事の中で説明を載せるスペースをどう確保するか、といった問題があって、実現は正直難しい。そのぶん、記録発表では（中間順位などを）できるだけ詳しく載せていくので、そちらに期待してほしい。

このコーナーでは、読者の意見にも積極的に耳を傾けている。今回のように直接希望に添えない場合でも、読者の願いは心にとめ、なんらかの形で記事作りに反映させていくつもりだ。みんなの意見をどんどん聞かせてほしいぞ。

オリジナルグッズ披露宴

カードセット▶麗明（神奈川県）

こちらは『ゼノギアス』のチュチュがデザインされた和紙製のカードセットだ。凝った作りの作品ではないけど、逆にそのシンプルさが微笑ましい。このようにゲームへの愛は、手軽な工作でも十分に表現できるのだ。

希望者にプレゼント

ここで紹介しているカードセットを、希望者1名にプレゼント。欲しい人はハガキに「郵便番号・住所・氏名」に「カードセット希望」という一文を添えて、下の係までドシドシ応募しよう。

「グッズプレゼント獲得優先券」のご案内

正式募集種目の入賞者（ブロック当選含む）は、賞金の代わりに「グッズプレゼント獲得優先券」を希望することも可能。この券はグッズ応募時にハガキに貼っておくと、最優先で当選させてもらえるという、夢のようなアイテムなのだ。

●「オリジナルグッズ披露宴」への参加方法：PSゲーム関連の手作り作品を自慢したい人も随時募集中。参加希望者は、作品現物か写真（できるだけキレイに撮ろう）に「氏名、住所、電話番号、題材にしたゲーム名とキャラ名、作品に込めた気持ちや作成エピソード」を添えて、「DPSコロシアム・グッズ披露宴係」まで送ってね。返送を希望する場合には返送用の封筒（自分宛の「郵便番号、住所、氏名」を書いて必要な分の切手も貼っておこう）も忘れずに同封すること。読者プレゼントに提供していい場合には「プレゼントOK」と書き添えよう。採用者には、もれなく粗品をプレゼントさせてもらうぞ。

［正式募集の紹介］キミの記録も教えてね!!

記録申請の方法
記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・申請記録（内容は種目ごとに異なる）」を書いて送ればOK。

申請時の注意点
同じ人が同じ種目に再申請する場合には「〜回目の申請です。前の記録は〜です」と書き添えること。イラストや当コーナーへの意見をつけてくれてもいい。

申請ハガキのルール
原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう。意見を伝える場合や、報告内容が長くなってしまう場合だけ、例外として便箋なども認めているぞ。また、ハガキなど1枚につき、1人分の1申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

エントリーのルール
記録優秀者（主に入賞者）には、間違いや不正がないかの確認のため"編集部から通知があった場合のみ"申請記録の証拠になるメモリーカードなどを送ってもらうぞ（確認後に返却する）。詳しい送り方などは通知のときに説明するのでご安心を。

新登場 To Heart トゥーハート

しめ切り▶6月20日消印有効

ルール
ミニゲームの「お嬢様は魔女」でハイスコアを競う（制限はなし）。ほかのミニゲーム、「Heart by Heart」（2P可、コンティニュー不可）、「○△□×（ひとりでプレイモード）」（難易度自由）でも記録の集計は行うぞ。

申請記録
『To Heart』と明記して「選択したミニゲーム／スコア／使用キャラ（あるいは選択した難易度）」をハガキに書こう。

●記録確認はメモリーカード使用

新登場 オメガブースト

ルール
ZONE 6のクリアタイムを競う（CAMPAIGN PLAYモード、ZONE PLAYモードのどちらでもOK）。ZONE 1〜5、ZONE 7〜9（オモテ面）でも記録の集計は行うぞ。

申請記録
『オメガブースト』と明記して「選択ZONE／選択モード／タイム／スコア／破壊率」を書こう。申請記録のリプレイのセーブもよろしく。

●記録確認はメモリーカード使用

しめ切り▶6月20日消印有効

新登場 ダンスダンスレボリューション

しめ切り▶6月20日消印有効

ルール
アーケードモードのアナザーのハード（上級者用）とベーシックのハード（初心者用）それぞれで、オールクリア時の点数を競う。曲はどれを選んでも構わない。

申請記録
『ダンスダンスレボリューション』と明記して「アナザーかベーシックか／点数／選んだ曲／使用コントローラ」をハガキに書こう。

●記録確認はメモリーカード使用

専用コントローラ限定の集計も行うぞ!

この種目では、専用コントローラ（ステップ入力方式のコントローラ）限定での特別集計部門を設け、トップ記録もバッチリ発表するぞ。あくまで参考発表扱いだけど、この部門での優勝者には、粗品もお贈りする予定だ。日本一のダンサー目指し、頑張ってみよう！

DPSならではの"特別集計部門"も用意!

大勢の参加者が集まった種目では、ここに挙げた5部門での上位者の記録も発表しちゃうぞ。同性、同年代の日本一をめざそう！

男子小学生 小学生（小学生以下でもOK）の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特A」と書こう。

男性30歳上 申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特B」と書こう。

女子小学生 小学生（小学生以下でもOK）の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特C」と書こう。

女子中高生 中学生か高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特D」と書こう。

女性一般 上以外の女性（OL／主婦など）のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特E」と書こう。

挑戦の受け付けは…（掲載予定：5月20日消印有効まで▶Vol.112で発表）

〒101-8305 （株）メディアワークス
DPSコロシアム係まで

報酬
参加者が600人以上なら「1位に8,000円、2〜5位に3,000円」、599〜200人で「1位に5,000円、2〜3位に3,000円」、199〜50人で「1〜3位に500円」、49〜20人で「1位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11〜20位、21〜30位、31〜50位、51〜100位、101〜175位、176〜300位、301〜500位、501〜800位」の各ブロックから抽選で1名ずつに2,000円を支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるのだ（参加者19人以下の場合にはトップにグッズを贈るぞ）。

Colorの奴隷

〒101-8305 (株)メディアワークス「4Cど」係

どれほどガンバれば……栄光に向かって描けるのでしょう。ハガキ、描き描き。

▶奈良県　藤野KEIさん：キスティスが好きな人はスコールの態度に納得いかないみたいですねぇ。確かに、彼女にアレだけのこと言っておきながら、なぜ、リノアにはカンタンに転ぶ！って感じで。キスティスはキャラ的においしいですから（目からビームとか、臭い息とか、メガネとか、女教師とか）、もっと幸せにしてあげたくなっちゃいますよね。

▶大阪府　キノピコンさん：彼の戦いの物語の決着を知りたいですよね。きっと、続編で……って期待していいんですよねぇ？　でもまたセーブデータ引継となると……大変そうです。

◀愛媛県　如月二月さん：なんていうか……ラグナ関係の人の方がメインの人たちよりも深いですよね。まあ、みんな年寄りですし。生き方にも味が出て来ちゃうってなもんです。

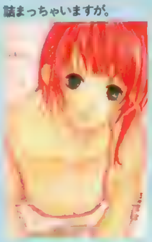
◀埼玉県　堀川ましめさん：なんていうか、ストリートアートと「ペルソナ」は似合うっていうか、バッチリというか。カッコイイですよね。新キャラみんないい感じです。声もいいですよ。

▲高知県　真崎桐夜さん：ヤなのってダダこねられたらもう……言うこと聞きますね。

▼青森県　くめた夏鋳さん：生活感のないパーティですから。これくらいは。

▲滋賀県　茅瀬サツキさん：無敵のボディーガードって感じです。強いですよね。

▼大阪府　桃郎ひろいさん：インパクト強いですよね。息詰まっちゃいますが。



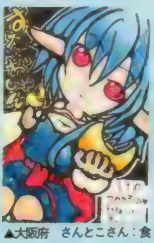
▼大阪府　そきめれヲさん：対戦で活躍させればいいんですよ。もう、バリバリですよ。自分の育てたユニットで戦えますからねぇ。ステキです。オマケも豪華ですし。

▼三重県　ハリガネさん：自分の中のもう1人の自分。知らないままでもいいんですけど……。あ、ネミッサですね。過去の号で誤植ありました。

◀神奈川県　朝影礼都さん：小さくムキーっと怒っているのが可愛くていいですねぇ。「噂」システムって噂が本当になっていくわけですけど、なんか、言ったことがそのまま本当になってしまうのは怖いですよね。無責任なこと言ったら、全部自分に返ってきそうで。

▲岩手県　瀬田成里さん：お掃除してます。実際に部屋掃除してもらいたいですよね。

▼兵庫県　スイカレーさん：彼女も人気高いのです。魔女っ娘は永遠？



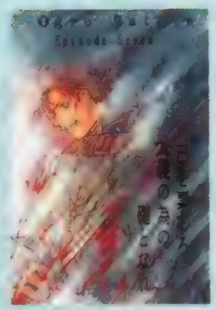
▲大阪府　さんとこさん：食べたりできるとか？　投げて武器とか？　ムーンアタック？

▼大阪府　究さん：高位魔法使い2人。この後の物語が知りたいです。スゴク。

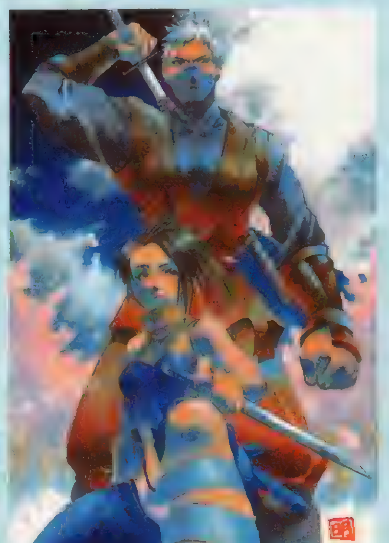
▲山口県　ブッチさん：こんなに可愛がっているアンジェロなのに……敵に体当たりさせちゃいますからね。

▼大阪府　昭直利さん：ムクムクかなり重そうですよね。猫とかよりも。当然、暖かくて好きでしょうけど。寂しがりやですし。

▶東京都　山師さん：カード集めが大変そうですが……戦闘のテンポが良いのでまあ、気にならない……んでしょうか？　まだ判らないですよね。わくわく。



◀東京都　スティーブンさん：人間と人間の物語でしたから。戦争は本来そういうモノなんですが……ゲームだと少ないです。魔族とかからんできちゃいますしね。

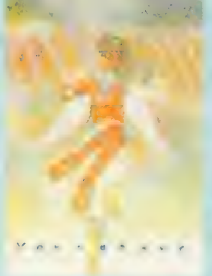


▲千葉県　明石知子さん：なんというか光の感じがカッコヨスギです。桜が似合います。イロイロ楽しめますよね、「忍凱旋」。編集部でも変なステージ作って喜んでます。次世代PSで、もっとスゴイエディットが出来る続編が出たら……いいんですけど。

◇カラーイラストの基本：このページは読者様のカラーイラストで構成されています。まさに読者様次第なページのワケですが、少しだけ決まりがございます。①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので要注意。かなり濃く書かないとダメ。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：掲載されるとポイントが加算：ルールは151ページのPSの奴隷に準拠。採用のポイントに関しては今号152ページ参照。④：封書もOK：奴隷

▼大阪府　東本夕夜さん：まだまだ人気あります。ブラウン。というか、『1』のキャラ人気あります。『2』が出たらどうなるんでしょうねぇ？　セーブデータを引き継げる『幻想』は『Ⅱ』のおかげで『Ⅰ』も再燃しましたが。『ペルソナ』は『2』の話題がメインになるんでしょうか？

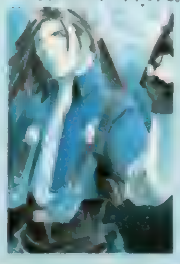
▶埼玉県　宮崎あさみさん：雲間の光とソコにたたたたずむ天使。こういう光景を実際に目撃したら……泣いちゃいそうですよね。キレイです。



▼新潟県　葵鵺ひなきさん：物語が「2」につながっているということで、やり直したり、クリアしようとガンバってる人多いみたいです。

◀愛知県　本條義人さん：ミニも似合いそうです。というか、ロングヘアとミニって相性イイですよね。弓も。そういえば弓撃つ時、胸は…大丈夫なんでしょうか？

▼埼玉県　高橋まさるさん：不敵な彼にめろめろな人多いです。確かに戦闘BGMカッコイイですし。



▲東京都　水乃さん：パラッパの登場はいいですよね。もうファンにはたまらないです。

◀長崎県　にいさまさん：服装が違うと結構判らないモノですが……若のサングラスはカッコイイですねぇ。暗いところでは外さないと危ないですけど。マルーもいい感じです。いたずらっこ？

◀東京都　ぜろさん：こんなにヤンキー顔でさらに顔に入れ墨で……でもいいヤツなんですよねぇ。さらに彼女にはもう……いい感じですし。仲間にいるとスゴク心強いのでした。

◀京都府　十々夜さん：祈り。戦わなくていい時がくればいいという願い。虚しいと判っていても、そうせざるを得ない何かが……あるのでしょう。悲しいけど、命がけというのはそういうコトではないかと。

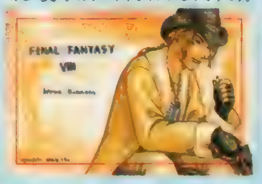
▶東京都　ばらスィーさん：スカートの中はなんというか、かなり居心地がよさそうです。しかし…うるさそうですよね。これだけ小さいのがいると。もう手が付けられないでしょう。実際は。

▶茨城県　みなみ流水さん：さあ、行こう。ナニも終わっちゃいない。これからが本当なんだ……って感じの笑顔です。ナナミにも、ジョウイにも、やはり笑顔が似合います。

◀岩手県　飯綱さん：彼の生きざまがまた、いい感じですよね。歴史の裏側です。

◀神奈川県　龍白蓮さん：この人をおちょくってるような、生意気な目が特徴です。

▼東京都　亀道楽さん：彼の根性なしだけど、前向きな性格は、たくさんの人が共感できたんじゃないでしょうか？　応援したくなりますよね。まあ、実際にはコレだけルックスがよかったらもう少し違う性格に育っちゃうんでしょうけど（笑）。カッコイイオヤジになりそうです。



◀大分県　英桃さん：純ファンタジーっていう感じがしていいですよね。久々、中世ヨーロッパ系のRPGを楽しめそうです。

◀千葉県　ちったんさん：僕やジャンはどういう感じで絡んで来るんでしょうねぇ。作っているのはあのフロムさんですから、ゲーム自体も面白そうですし。ファンだけでなく楽しめそうです。

▲神奈川県　湖於沙羅さん：お掃除お掃除。健気ですから。お世話されたい？　です？

CGでバッチリ！

CGコーナー新設！　電脳絵画はココまでどうぞ！　増刊Dでも募集中。

▲宮城県　緋賀ゆかりさん：キャラの個性はなかなかですから。各キャラ毎にファンがいます。

▼茨城県　まみこさん：耳みたいですよね。髪飾りが。何か、新しい小動物みたいです。

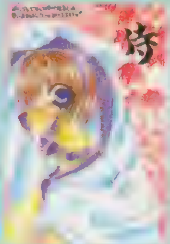
◀福井県　ハムの大魔神さん：食事してますよね。このゲーム。しかも楽しそうに。きっと腐った食材とかも持ってそうで……ちょっと怖いですけど。

移植化計画

他機種ソフトでPSに移植して欲しい作品はここ！　移植希望ハガキ紹介中です。

▲長崎県　にいさまさん　世界観やキャラはいいんです。それ以外をちょっと直して……。

▼宮城県　槻来らみーさん：この方向はガンガン進化して行くんでしょう。



◀兵庫県　SATOMIさん：新タイトルが発表されても、移植希望が絶えません。そろそろSFCのロムはバックアップ電池切れてきてますからね。ときどきですよね。

系のイロイロなコーナーあてのハガキを1通の封筒で、またはハガキサイズの紙使用での参加もOKです。⑤CG：CGは基本的にハガキサイズのプリントアウトで送って下さい。データでは受け付けません。CGは元のデータがあればいくらでも複製が作れるため、通常のハガキと同列では並べることはできません。オレはCGにかけてるんだ！　という熱い思いを持っている人には申し訳ありませんが御了承下さい。あて先：〒101-8305 ㈱メディアワークス「4Cど」係

PlayStation
受胎告知の謎
マリア2
MARIA 2
きっと、自分を見つめなおすよ・・・
1999年夏 発売予定(価格未定)
世紀末インタラクティブ・ドラマ
あなたの流した涙が、この物語を変える。
「マリア2」公式ガイドブック　アクセラより同時発売予定(価格未定)
「マリア2」オリジナルサウンドトラック　エイジップ／キングレコードより発売予定
©1999 AXELA/BREAK
〒153-0042 東京都目黒区青葉台3-1-12
http://www.axela.co.jp/
株式会社
アクセラ

電撃 PlayQuestion プレイクエスチョン

1999 HOW TO WIN

どうも、ゲームに行き詰まった人のための最後の砦・プレイクエスチョンのコーナーです。今回は、バラエティに富んだ5タイトルの攻略をバッチリフォローしています。プレイしている人はぜひ役に立ててくださいね。

©1999 MAINICHI COMMUNICATIONS,Inc

ナース物語

病院を舞台にドキドキの恋愛ストーリーを描く『ナース物語』。今回はお目当ての女の子とのエンディングを見るための攻略ポイントを大紹介!!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このゲームは、通常会話で発生する選択肢に正解というものがないのがツライところ。同じ選択肢でも日によって好感度が上がったり下がったりするので、こまめにセーブして失敗したらやり直すのが1番です。あとは、今回の攻略記事を参考にして、お目当ての女の子とのエンディングを見るまで頑張ってください。　(コガン)

発売中 AVG	▶¥5,800　▶毎日コミュニケーションズ
	▶MC(1ブロック)

女の子とエンディングを迎えるためのワンポイント講座

女の子とのエンディングを迎えるための最初の関門は2月14日のバレンタインデー。この日までにお目当ての女の子の好感度がハート3個の状態になっていないと、本命チョコをもらえず告白することができないぞ。まずは、下の出現場所一覧を参考にお目当てのキャラが出現しやすい場所を訪れて、好感度アップに専念しよう。もちろん、そのあとも好感度アップを心がけ、キャラ別イベントでは会話中に発生する選択肢に注意しながらゲームを進めていこう。

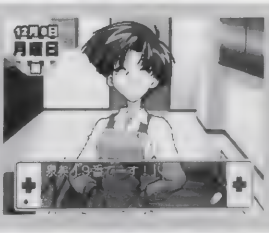
出現場所一覧

下の表は、各キャラが出現しやすい場所を曜日と時間帯ごとにまとめたもので、表中にあるキャラの略称は以下の通り。遊＝遊菜、め＝めだか、サ＝サキ、香＝香織里、美＝美希、た＝たかみ、泉＝泉美。

曜日	時間	出現場所						
		101号室	待合室	センター	中庭	ロータリー	売店	診察室
月曜日	朝	──	サ	め	──	──	泉	美
	昼	──	め	サ	──	──	泉	──
	夜	た	──	香	──	遊、サ	泉	美
	消灯	た	──	──	──	香	──	──
火曜日	朝	──	──	遊	──	香	泉	美
	昼	──	──	サ	め	──	泉	──
	夜	──	め	──	──	──	泉	美
	消灯	た	──	──	──	香、め	──	──
水曜日	朝	──	香	遊	──	──	泉	美
	昼	──	遊	香	──	──	泉	──
	夜	──	──	──	──	め	泉	美
	消灯	た	──	遊、め	──	──	──	──
木曜日	朝	──	サ	め	──	──	泉	美
	昼	──	め	サ	──	──	泉	──
	夜	た	──	香	──	遊	泉	美
	消灯	た	──	──	──	──	──	──
金曜日	朝	──	──	遊	──	香	泉	美
	昼	──	──	サ	め	──	泉	──
	夜	──	め	──	──	──	泉	美
	消灯	た	──	──	──	香、め	──	──
土曜日	朝	──	香	遊	──	──	泉	美
	昼	──	遊	香	──	──	泉	──
	夜	──	──	──	──	め	泉	美
	消灯	た	──	遊、め	──	──	──	──
日曜日	朝	──	──	サ	──	──	泉	美
	昼	──	──	遊	──	──	泉	──
	夜	──	──	香	──	──	泉	美
	消灯	た	──	め、サ	──	──	──	──

CHECK POINT 1 バンゴーズでデート資金を稼ごう

女の子の好感度を上げるにはデートに誘うのが1番！　さらに、プレゼントを贈れば好感度を一気に上げることができるぞ。だが、デートのときにお金が足りないと逆に好感度が下がってしまうので要注意。そうならないためにも、バンゴーズを利用してできるだけお金を稼いでおこう。バンゴーズは毎週、月曜日と木曜日の朝に結果が発表される。当たり番号は発表日に決定されるので、前日に必ずセーブして、当たるまで何度もやり直そう。



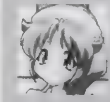
◀9番のくじを買って当たるまでやり直せば、あっという間にお金が貯まるぞ

CHECK POINT 2 キャラ別イベントについて

どのキャラの場合もエンディングを見るためには、告白後に発生するいくつかのイベントを見る必要がある。そこで、ここでは告白後のイベントの発生条件や注意点などを解説していくぞ。ただし、以下の内容はイベント中に正解の選択肢を選んでいることを前提としている。間違った選択肢を選ぶと次のイベントが発生しないので要注意だぞ。

水口遊菜

告白後は遊菜が主人公の担当になるので、それからデートに誘うとイベントが起きる。そのあと、遊菜の好感度がハート3個で、2月25日までデートの約束が入っていない状態であればイベントが発生。さらに、そのあと待合室へ移動すると次のイベントが起こり、その2日後に最終イベントが発生するぞ。

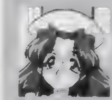


青山めだか

まず、2月20日以降にめだかの好感度が全キャラの中で1番高い状態になるとイベントが発生。次に3つのイベントが自動的に発生する。そのあと、ナースセンター➡診察室➡中庭➡屋上の順番に移動すると主人公が発作を起こすイベントが起きる。あとは、どこかに移動してから、朝か昼に102号室に移動すると最終イベントが発生する。

金城サキ

めだか同様、全キャラの中で好感度が1番高い状態でイベントが発生。そのあと、4つのイベントが自動的に発生する。次に遊菜➡めだか➡美希➡たかみ➡泉美➡香織里の順番に会話していくと"健作"が登場するイベントが起きるぞ。あとは、このイベントで正解の選択肢を選べば最終イベントが発生するぞ。

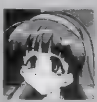


秋守香織里

香織里とは、バレンタインデーの告白イベント後でないとデートすることができないぞ。それまでは、病院内で会話して好感度を上げていこう。また、告白後は待合室➡ロータリーの順番に移動すると、それぞれの場所でイベントが発生。あとは、どこでもいいので移動すれば、エンディング直前の最終イベントが自動的に発生する。

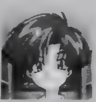
本間美希

美希の攻略は意外と楽。まず、告白後にデートに誘うとゴロツキが登場するイベントが起きる。そのあと、夜にどこでもいいので移動すると次のイベントが発生するぞ。このイベント以降はとくに条件も必要なく、自動的にイベントが発生するので、選択肢にだけ注意すればOK。どんどんゲームを進めよう。



成瀬たかみ

たかみのエンディングを見るためには、まず告白後、屋上に移動して香織里と会話。次にナースセンター、ロータリー、たかみの部屋、診察室の4カ所に移動すると、れぞれの場所でイベントが発生するぞ。すべてのイベントを見れば、あとは屋上に移動するだけ。屋上でのイベントの翌日に最終イベントが自動的に発生する。



中川泉美

泉美の場合はちょっと特殊で、まずハート3個の状態で12月31日までに屋上へ移動すると発生するイベントを見ておく。そのあと、1月30日までに売店へ移動すると"腕相撲"イベントが発生するぞ。このイベントを見た状態で告白後、夜に院長室へ移動するとイベントが起き、そのあとは最終イベントまで自動的に発生するぞ。

ポイント Q&A

Q：移動やデートなどの行動によって体力が減少し、すぐに絶対安静状態になって困っています。何かいい解決策はないでしょうか？
A：体力を回復するなら診察室で美希に診察してもらうのがオススメ。診察してもらうと通常は体力が15ポイント回復しますが、美希の好感度がハート3個の状態なら回復量が30ポイントに増加するので、自分の病室で休むよりもずっと効果的です。

スーパーロボット大戦F 完結編

ゲームもいよいよ中盤を迎え、戦闘はますます激化。そこで今回は終盤まで乗り切るための10段階改造をメインにサポートしていくぞ。

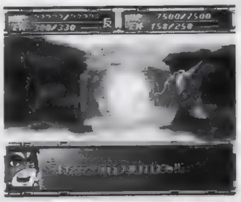
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

最近「ロボット大戦」ずくめで嬉しい悲鳴をあげています。編集部で「F完結編」をプレイし、電車の中では「第2次G」を…。これというのもゲッターロボが大好きだから。ところで、真・ゲッターはいつになったら敵を取り込んでいくんでしょうか？　ゲッター號やステルヴァーはいつ出るんでしょうか？　（ウマ）

発売中 S・RPG	▶¥6,800　▶バンプレスト
	▶MC(2ブロック)

新たなる力、10段階改造とイデオンゲージの秘密

ゲームもいよいよ中盤。ここまで進むと敵の強さもシャレにならないものばかり。ニュータイプパイロットたちも限界反応が赤くなり、敵の攻撃を避けきれなかったり、ビームコーティングをしたスーパーロボットのビームコートを突き破られたり……。しかし、そんなロンド＝ベルに強い味方、メカニックのアストナージ＝メドッソが合流。これによりユニットも武器も10段階まで改造することができるようになる。しかもユニットの能力値をすべて10段階改造したり、特定の武器を10段階改造すると、いろいろなボーナスがつくのだ。そのかわり、10段階改造にはそれだけたくさんの資金が必要になってくるから、これまで以上に計画的に資金を活用しなくてはならない。そのため「幸運」を使った資金稼ぎも重要になってくるぞ。そういうことで今回は、10段階改造について詳しく説明していこう。

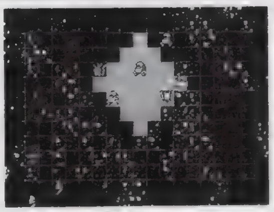


◀味方も敵もよりいっそう強力に！　戦闘はますます激しいものに…。

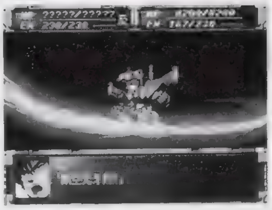
ゲーム終盤の激戦を戦うための3つのポイントを伝授!!

◉10段階改造で武器がパワーアップ

特定の武器を10段階に改造すると、νガンダムのファンネルのように、同じ名前のＭＡＰ兵器が追加されることがある。また、ダンクーガの断空光牙剣のようにまったく新しい武器が増えたりする場合もあるのだ。こういうユニットが増えれば戦闘もグッと楽になること間違いなし。でも、必要な資金もかなりの高額なので、改造する武器はしっかりと考えておこう。以下にその一覧表と、独断によるコメントを掲載しておくので、それを参考にしてほしい。



◀どれも非常に使える武器ばかり。キミはどれを改造する？

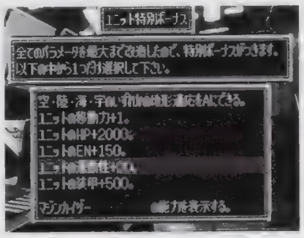


◀手に入る武器はＭＡＰ兵器ばかりではないぞ。

ユニット名	改造武器	追加武器	必要資金	コメント
マジンガーＺ[P]	ブレストファイアー	ブレストファイアー(M)	295000	攻撃力はさすがの一言。甲児を乗せれば覚醒・必中・熱血で敵を蹴散らせ！
マジンガーＺ[P]	ロケットパンチ	大車輪ロケットパンチ	227000	マジンガー待望の長射程兵器。しかも格闘タイプで消費ＥＮ10！
グレートマジンガー	ブレストバーン	ブレストバーン(M)	295000	基本的にはマジンガーＺと同じタイプ。パイロット次第では使えるかも
マジンカイザー	ファイアーブラスター	ファイアーブラスター(M)	295000	破壊力最高！　ＥＮ消費も最高！　ＥＮ配分をうまく考えて使おう！
ガンダムmkⅡ	拡散バズーカ	拡散バズーカ(M)	227000	射程にクセがあるうえに、スーパーガンダムになると使用不可。イマイチ！
νガンダム	フィンファンネル	フィンファンネル(M)	295000	敵味方識別タイプで、攻撃力もそれなりに高い。ぜひ手に入れておこう
量産型νガンダム(FF装備型)	フィンファンネル	フィンファンネル(M)	295000	性能はνガンダムのそれと同じ。やはりインコムよりはファンネルでしょう
キュベレイmkⅡ	ファンネル	ファンネル(M)	295000	範囲はフィンファンネルより狭いが、利用価値は高い。持ってて損はないぞ
ヤクト・ドーガ	ファンネル	ファンネル(M)	295000	キュベレイのそれと性能は同じ。ニュータイプ部隊を作っている人に
サザビー	ファンネル	ファンネル(M)	295000	攻撃力がキュベレイのそれより少し高い。サザビーは強い、ということで…
ガンダムヘビーアームズ改	アーミーナイフ以外すべての武器	全弾発射(M)	295000	攻撃力は高いが、使ったあとは弾切れで困ってしまう。お好みでどうぞ
ゴーショーグン	ゴーフラッシャー	ゴーフラッシャー(M)	295000	あると経験値と資金が稼げて、ゴーショーグンの使い勝手がよくなる
ウイングガンダムゼロ	ツインバスターライフル	ツインバスターライフル2(M)	295000	攻撃力も高めで割と使える。でもパイロットのせいで命中率がイマイチ
ウイングガンダムゼロカスタム	ツインバスターライフル	ツインバスターライフル2(M)	295000	性能はウイングゼロのそれと同じ。でもこっちのほうが当たりやすいぞ
ダンクーガ	断空剣	断空光牙剣	295000	ＥＮ消費は高いが断空砲よりは低いので、トドメとしての利用価値は高いぞ
テキサスマック	マックリボルバー	マックリボルバー(M)	227000	攻撃力も射程もイマイチ。はっきり言って趣味以外のなにものでもないぞ

◉10段階ボーナス

ユニットの能力をすべて10段階に改造すると、ボーナス効果として「空・陸・海のいずれかの地形適応をＡにする」、「移動力＋1」、「ＨＰ＋2000」、「ＥＮ＋150」、「運動性＋20」、「装甲＋500」の中からひとつを選ぶことができるようになる。ちなみに無改造からフル改造しようとすると、実に676,000もの資金が必要になってくる。でも、10段階ボーナスはそれに見合うだけの価値はあるので、好きなユニットや主力ユニットではぜひ狙ってみよう。そのためにも、全体を通して「幸運」を使った資金稼ぎはしっかりとやっておかないとなのだ。

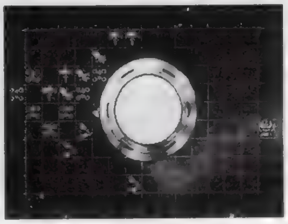


◀ボーナスは一度決定してしまうと変更できない。

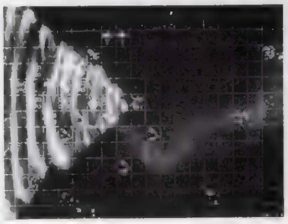
◀ボーナスを使えばこんな数値に。がんばって資金をためよう！

◉イデオンゲージの謎

イデオンゲージには隠し数値があり、スタート時は50。イデオンが攻撃を受けるたびに３ずつ増える。また、ＨＰの量によっても上下し、ＨＰが50％以下にならない限りは、基本的に増えない。安全にイデオンソードを使うには、隠し数値を90以上110未満にすればいいので、単純に敵の攻撃を14回受ければいいのだ。逆に危ない状況は、隠し数値が120（±10）になった場合で、こうなると暴走してしまう。だから、20発以上敵の攻撃を受けそうな場合は急いでＨＰを51％以上まで回復させておこう。



◀イデオンゲージが左のようになってしまったら危険！　イデの力は強力なので一刻も早くイデを使いこなせるように。



ポイントQ&A

Q：どうやってもイデが暴走してしまいます。どうすればよいのですか？
A：イデオンゲージの隠し数値を下げるにはソロシップに帰艦する（マイナス10）、イデオンで敵を倒す（1機につきマイナス5）。あとは隠し数値が100以上の時のみ毎ターン（ＨＰが51～75％の時はマイナス2、76％～100％の時はマイナス3）下がります。開き直って、パイロットがイデに交代したらイデオンを破壊するのも手。

©葦プロ©GAINAX／Project Eva.・テレビ東京©サンライズ・東急エージェンシー・テレビ東京©創通エージェンシー・サンライズ©ダイナミック企画©東映©BANDAI・VICTOR・GAINAX©BANPRESTO 1999

前半からクライマックスまでを一気にシナリオ攻略

スーパーロボット大戦F完結編シナリオチャート

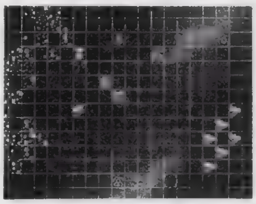
リアルロボット系
1 うずまく悪意(前)
2 うずまく悪意(後)

スーパーロボット系
3 フロンティア4の危機(前)
4 フロンティア4の危機(後)

5 ラビアンローズ
6 アクシズの攻防
7 ザビ家の亡霊
8 ガラスの王国
9 アマンダラ・カマンダラ
10 ティターンズの悪意
11 決別(前)
12 決別(後)
13 ティターンズの追撃
14 絆
15 ウワサの破嵐万丈
16 日輪は我にあり
17 悪意のオーラ
18 動乱、ヨハネスバーグ
19 ハイパージェリル
20 トレーズの救出
21 トレーズ、立つ
トッドを説得していない　22 ドモンの危機!! スーパーモード発動!?　トッドの説得イベントをすべて終えている
23 ギアナ高地の修行
24 ビヨン・ザ・トッド
25 ボストンに日は暮れて
26 新しい力
27 完成！ 超闘士
28 タイムリミット(前)
29 タイムリミット(後)
30 野望の果てに
31 異質なるモノへの挽歌
宇宙を選択　32 ソラと大地のケモノ　地上を選択
33 逃亡のソロシップ
34 裏切りの月面都市
35 無限カイデ伝説
36 灯火は炎となりて
37 出撃、ガンバスター
38 解かれた封印
39 決戦、第2新東京市
40 運命を紡ぐ者たち
41 悪魔と呼ばれたガンダム
42 光瞬く宇宙へ
43 僕がボクとして生まれた理由
44 未完のシ者
45 清算されし過去、そして…
DCを選択　46 悲しみのカトル　ポセイダルを選択
47 錯綜する思い
48 理想と現実
49 光、断つ剣
50 血塗られし御手
51 虚構の偶像
52 復讐の刃
59 さまよえる運命の光
60 砂上の楼閣
61 愛という名のエゴ
62 崩壊の序曲
63 塗り替えられた地図
64 刻が動きだす時

前半部分で難易度の高いシナリオをポイントチェック

8 ◉ガラスの王国



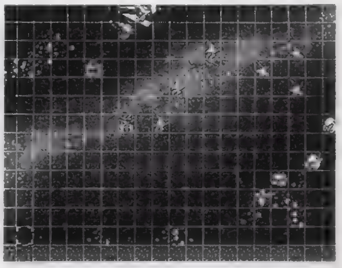
◀だいたいこのあたりまで敵を侵入させなければ安全だ。危ないと思ったら「挑発」だ！

普通にプレイするならばさして問題のないこのマップ。しかし、ボールを救出しようとすると途端に難易度が上がる。では、どうすればよいのかというと、ポイントは「挑発」と「みがわり」。まず移動力が高く、MAP兵器を持つユニットに2回行動可能なパイロットを乗せて、敵陣に突っ込み一気に蹴散らす。それで落とし損ねた敵には「挑発」をかけておびきよせれば安全。また、ボールは射程が長く、勝手に移動して敵を攻撃してしまうから、念のために「みがわり」をかけておこう。

▶最悪1機でも残っていればボールは入手できる。そこを考えて「みがわり」を使おう。

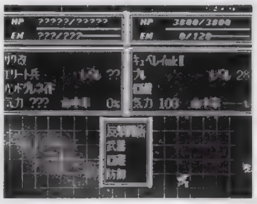
9 ◉アマンダラ・カマンダラ

このマップの攻略法は「ガラスの王国」と基本的に同じ。すばやくホエールの近くにユニットを展開し、MAP兵器で敵をしとめるのだ。これは、ホエールを守るのと同時に、増援で出てくるガトーにMAP兵器を使わせないためでもある。また、ホエールはレーザーの射程内に敵がいなくなると、自分からは攻撃しなくなるということも頭に入れておくと、攻略がさらに楽なものとなるぞ。こういう特殊な条件はあまり登場しないだけに、キチンと対応しないと×。



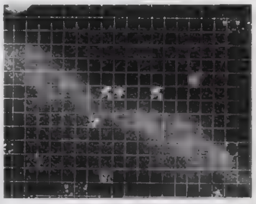
▶このあたりにユニットを配置しておけば増援にも対処できるぞ。MAP兵器の餌食にならないように、少数精鋭で攻めよう。

10 ◉ティターンズの悪意



◀プルとプルツーに「集中」をかけたら、敵の攻撃は回避しよう。

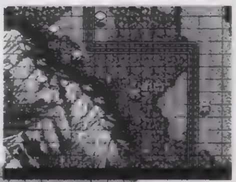
まずプルとプルツーに「集中」をかけて、敵の攻撃は回避しよう。そのすきに2回行動可能なパイロットをコアブースターに乗せて、一気に近づき2人に補給しよう。戦艦に搭載してもいいのだが、補給のほうが即効性が高いので、2人をすぐに戦力として使える。ちなみに、このときに、コアブースター+メガブースターなどで移動力を上げつつ、運動性を最高まで改造しておけば、敵に狙われても回避しやすいうえに、戦線離脱も簡単。念のためにZZやサイバスターに護衛させれば安全。

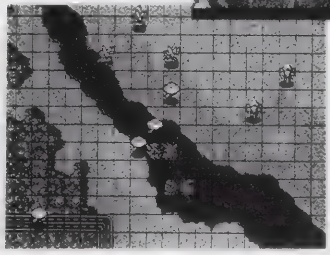


▶2人に集まった敵をMAP兵器で一掃してから補給してもいいぞ。

30 ◉野望の果てに

ただでさえ強い敵が多いのに、より強い敵が増援で出てくるこのマップ。だが、強力な兵器のほとんどがビーム兵器なのだ。しかもマップ中央には大きな川が流れている。結論から言えば、主力をこの川に展開し、ゲッターを地中から移動させてドゴス・ギアを破壊すればOK。あとに出てくるバイストンウェルの軍勢も、気力が上がっていれば難なく倒せるだろう。とにかく数が多いので、補給装置のあるユニットも忘れずに。





▲◀敵はだいたいこのあたりで迎え撃てば余裕だ。気をつけないといけないのはEN切れだ。補給ユニットを忘れずに。

ポイントQ&A

Q：エヴァエンディングを見るにはどうしたらいいんですか？
A：これにはたいへんな手間がかかります。まず、初号機を5回以上暴走させます。これはMAP兵器を使えば楽です。次に、カトルを仲間にしてはいけません。最後に「異質なるモノへの挽歌」でシンジが自分の意志で出撃しないようにすること。まぁ、これはシンジを最初から選択して出撃させれば大丈夫。

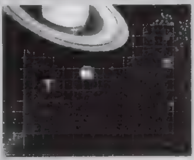
中盤以降のシナリオを完全攻略!!

ここでは、激戦の続く中盤以降のシナリオを攻略していこう。このあたりまで進めば強力なユニットや仲間もほぼ出そろい、10段階改造もできるようになってくるので、使うユニットやパイロット、使わないユニットやパイロットの差が激しくなってきていると思う。しかし、だからといって油断はできない。この先のシナリオには意外と強制乗り換えや、強制出撃といったイベントが数多く用意されているのだ。また、1機倒せば全軍撤退というようなことも少なくはない。先の展開を知らずに進むのは、かなり危険といえるだろう。クリアも目前、ちょっとだけ役にたつ（かもしれない）細かいテクニックなども交えて、一気に攻略していくことにする。宇宙の平和はもう目前だ！

プレイに役立つテクニック

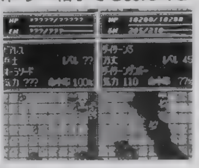
MAP兵器のガード

これより先、敵もMAP兵器をガンガン使ってくるようになる。回避力の高いユニットならば回避してくれる場合もあるが、そうでないユニットはまともに敵の攻撃を受けることに……。しかし、強力なMAP兵器を防御する方法があるのだ。やりかたは簡単。反撃方法をマニュアル以外に設定するだけでOK。その上、避けられる可能性が高い場合は回避をしてくれる場合もある。これでMAP兵器も怖くない。



スーパーロボットの運動性

意外とスーパー系の改造といえば装甲とENぐらいしか思い浮かばないであろう。だが、地味だが大事なのは運動性の改造だ。運動性をフル改造すれば、命中修正＋20ぐらいの武器ならばオーラバトラー相手でも80%ぐらいの命中率になる。「必中」のSP消費が25であることを考えればこちらのほうが得な場合も多い。さらにサイコフレームやバイオセンサーなどで運動性を上げておけばスーパー系も有利に戦えるぞ。



反撃スパロボ作戦

中盤以降、通常のMAP兵器なみに使える戦法がある。それが反撃スパロボ作戦だ。やり方はいたって簡単。ビームコートをつけたスーパーロボットを敵陣の中に突っ込ませ、さらに手前に主力のリアルロボットを数体置いておくだけ。すると敵はスーパー系に攻撃しつつ、リアル系に近づいてくる。ここで、スーパー系で反撃しておけば、リアル系のところに着いたときにはボロボロ。あとはリアル系で大掃除だ。

分身について

気力130以上のときに、相手の攻撃を2分の1で回避してくれる特殊能力「分身」。一見して便利な能力ではあるが、敵からの攻撃を回避したり、防御するときは発動しないのである。だから敵からの攻撃は、命中率や残りHPなどを深く考えてから反撃命令を出すようにしないと、思わぬところで大ダメージを被ってしまいかねない。ちなみに反撃不能のときは、そのまま反撃開始を選べば「分身」が発動するぞ。

33 ◉逃亡のソロシップ

ギジェかダラムを倒すと敵は撤退する。もしくはイデオンをソロシップに帰艦させればマップクリア。●仲間になるパイロット：ベス（ソロシップ）、コスモ＆カーシャ（イデオン）★クリアするだけなら簡単だが、せっかくだからイデオンで稼いでおこう。4P、6Pでベスが帰艦勧告をしてくるが、無視してかまわない。ストーリーには何も影響してこないので気にせず敵を全滅させよう。

34 ◉裏切りの月面都市

強制乗り換え：クワトロ➡フルアーマー百式改。強制出撃：ベス、コスモ＆カーシャ、ブライト。敵がフォン・ブラウンに進入すると、ゲームオーバー。4P：マップ北・北西・西に敵の増援。ノイエ・ジールのHPが50%以下になると撤退。バッフクランはガブロ・ザンのHPが50%以下になるか、ガンガ・ルブの破壊で撤退。●仲間になるパイロット：ベス（ソロシップ）、コスモ＆カーシャ（イデオン）。

35 ◉無限力イデ伝説

強制出撃：ブライト、ベス、コスモ。フォウが仲間にいなければ、開始前にロザミアが仲間になる。5E：マップ北、西、東に敵の増援。フォウが仲間にいればロザミアが敵の増援で現れる。●仲間になるパイロット：フォウ（条件あり）、ロザミア（条件あり）。★ロザミアを仲間にするためには先にゲーツを倒してからカミーユで1回戦闘しなければならない。フォウ、ロザミア死亡でカミーユ使用不可。

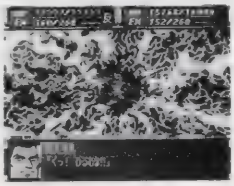
36 ◉灯火は炎となりて

強制出撃：ジュドー（ZZガンダム）、コウ（GP－03）、ルー（リ・ガズィ）、エル（ガンダムmkⅡ）、ビーチャ（Gディフェンサー）、キース（ザク改）、モンド（ザク改）、イーノ（旧ザク）、ブライト。2P：マップ北西にイデオン＆ソロシップ到着。ソロシップ退却。4E：マップ西に敵の増援。イデオンが破壊されると撤退。6E：マップ北西にロンド＝ベル到着。サージェ・オーバスのHPが80%になり、ネイが健在なら、サージェ・オーバスが画面端で敵撤退。

▶初期配置の味方はすばやくコロニーまで逃げた方が安全。

37 ◉出撃、ガンバスター

強制出撃：ブライト。エクセリヲンのHPが30%以下になるとガンバスター発進デモ。ガドモア・ザンのHPが30%以下になるか10Eでバッフクラン撤退。8E：敵の増援。マシュマー撃墜で敵撤退。11P：ロンド＝ベル到着。エクセリヲン、ガンバスター退却。●クリア後マジンカイザーかマジンガーZ［P］と真・ゲッターが新規登録。アレンビーとシュバルツが削除。エヴァ零号機と弐号機にポジトロンライフル追加。地上部隊に経験値プラス2000。



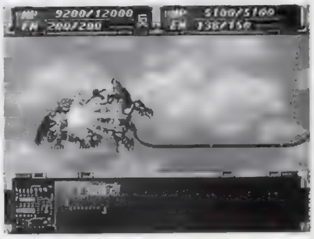
▶ガドモア・ザンを倒せば敵は撤退するぞ。

38 ◉解かれた封印

強制乗り換え：流竜馬＆神隼人＆車弁慶➡真・ゲッター1。強制出撃：シーラ、流竜馬。3P：真・ゲッター1登場。4P以降にブロッケンを倒すとイベント発生。5E：敵ユニット9機以下なら敵の増援。後半強制出撃：ゲッターチーム、ドモン。3E：敵の増援。イベント発生。●仲間になるパイロット：マスターアジア＆風雲再起（条件付き、このマップのみ）。★5EまでにDr.ヘルを倒してしまうと増援は出てこない。どうせなら資金稼ぎをしよう。

39 ◉決戦、第2新東京市

強制出撃：碇シンジ、惣流＝アスカ＝ラングレー、綾波レイ。暗黒大将軍のHPが20%以下になると敵増援。ラミエル登場後暗黒大将軍を倒し、後半へ。後半強制出撃：碇シンジ、惣流＝アスカ＝ラングレー、綾波レイ、エレ＝ハンム。シンジとレイのうち、シンクロ率が高いほうはポジトロンスナイパーライフルの射手となり、移動不可。射手がシンジの場合、3Pで射撃失敗。条件により次のマップで分岐。★空中の敵が多いので、「ソラと大地のケモノ」終了時にエヴァにミノフスキークラフトを装備させるのを忘れないようにしよう。



▶ミノフスキークラフトを忘れるとかなりツライ！

40 ◉運命を紡ぐ者たち

強制乗り換え：兜甲児➡（マジンカイザーorマジンガーZ［P］）。強制出撃：碇シンジ、惣流＝アスカ＝ラングレー、綾波レイ、エレ＝ハンム、シーラ＝ラパーナ、兜甲児。1E：マップ南西に敵増援。2P：兜甲児登場。4P：マップ西にロンド＝ベル登場。オーグバリューかビュードリファーのHPが70%以下になると敵撤退。★初号機がゼルエルに倒されると、初号機が暴走してゼルエルを喰うイベント発生。初号機にS2機関が搭載される。

41 ◉悪魔と呼ばれたガンダム

強制出撃：ドモン。3E：マップ北西に中立増援登場。3E～5E：Dr.ヘルが生きていて敵の数が半分になるとマップ西に敵の増援出現。5E：敵増援（デビルガンダム）出現。中立増援登場。●仲間になるパイロット：マスターアジア（条件つき、未登録）、アレンビー（条件付き、未登録）。★マスターアジアを仲間にするには、ドモンとキョウジを戦闘させ、そのときにドモンのレベルが49以上ならOK。アレンビーはレインで説得後攻撃でOK。

42 ◉光瞬く宇宙へ

3E：マップ中央に敵の増援。敵の数が5機以下になると、マップ西にウォルターガンダム（ウォン）出現。敵全滅後後半へ。後半強制乗り換え：ドモン➡ゴッドガンダム［騎乗］（このマップのみ）。強制出撃：ドモン。ウォルターガンダムのHPを30%以下にすると味方増援（風雲再起）登場。クリア後イデオンとソロシップが新規登録。パイロットにコスモ、カーシャ、ギジェ、ベスが新規登録。宇宙部隊に経験値プラス1000。

●文中の「P」は味方フェイズ、「E」は敵フェイズを表しています。例えば5Eならば、5ターン目の敵フェイズという意味です。

ポイントQ&A

Q：シャア専用ザクが出てくると聞いたのですが、本当でしょうか？
A：本当です。「無限力イデ伝説」でバーニィを出撃させて、左から10マス、上から47マスのところに移動させてみましょう。このときにGP－03デンドロビウムなどに乗せておくと楽です。目標地点に到着すればめでたく、移動力が通常のザクの3倍の12もあるシャア専用ザクが手に入ります。でも武装が通常のザクと同じ。

43 ◉僕がボクとして生まれた理由

強制出撃：碇シンジ、惣流＝アスカ＝ラングレー、綾波レイ、エレ＝ハンム、シーラ＝ラパーナ、兜甲児。１Ｅ：マップ南西に敵増援。２Ｐ：マップ中央に味方増援（甲児）。４Ｐ：マップ中央に味方増援（ロンド＝ベル）登場。初号機がゼルエルに倒されると、初号機がゼルエルを喰うイベント発生。

44 ◉未完のシ者

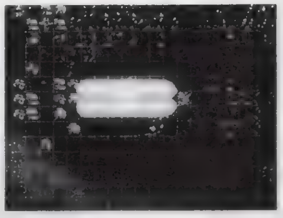
強制出撃：碇シンジ、惣流＝アスカ＝ラングレー、綾波レイ。３Ｐ：味方増援（カヲル）登場。敵ユニットに変化。カヲルを倒すとネルフ本部へ移動。初号機もそれを追って移動。敵全滅後イベント発生。イベント終了後エンディングへ。★隠しルートの最終マップ。使徒は割と空中からの攻撃に弱い。

45 ◉清算されし過去、そして…

４Ｅ：マップ南に敵の増援出現。オージのＨＰが70%以下になるか、敵ユニット数が16機以下になると敵撤退。クリア後レインが仲間から外れる。★アムでフラットと戦うと後のマップに変化がある。カミーユが出撃不可の場合、クリア後にイベントが発生し、出撃が可能になる。

46 ◉悲しみのカトル

３Ｅ：敵の増援出現（ゼイドラムのＨＰが80%以下になった場合、80%以下になった時点で登場)。ゼイドラムのＨＰが80%以下になるか、ビュードリファーのＨＰが60%以下になるとロフ隊とセティが撤退。オーグバリューのＨＰが60%以下になるとゼブ撤退。５Ｅ：中立増援（カトル）登場。サージェ・オーバスのＨＰが40%以下になると敵撤退。クリア後リアル系ならケーラ＝スゥがパイロットに加わる。



▶中央のコロニーはカトルのＭＡＰ兵器の射程内だ。ユニットの配置に気をつけろ！

47 ◉錯綜する思い

６ターン以内にザク改を破壊しないとゲームオーバー。４Ｅ：マップ中央に中立増援(バッフクラン)出現（４Ｅまでに敵全滅の場合全滅した時点で出現)。ガブロ・ザン破壊でマップ南東に中立増援出現。イデオンガン発射イベント。★このマップより「ロボット大戦」最強のイデオンガンが使用可能に！

48 ◉理想と現実

強制乗り換え：主人公➡（ヒュッケバインｏｒグルンガスト)。３Ｐ：マップ南西に５機まで味方増援。４Ｅ：マップ東に増援（ミリアルド）登場。６Ｐ：マップ南東に味方増援(ロンド＝ベル本隊)。８機まで出撃。●仲間になるパイロット：ノイン、連邦軍兵士、ミリアルド（すべてこのマップのみ)。

49 ◉光、断つ剣(Ａポイント)

出撃禁止（分散ルートのみ）：エレ、カミーユ、万丈、ベス、甲児、マサキ、シーラ。強制乗り換え（分散ルートのみ)：アムロ➡νガンダム、クワトロ➡（百式ｏｒフルアーマー百式改)。強制出撃（分散ルートのみ）：アムロ、クワトロ、ブライト。クリア後分散ならＢポイントへ。集中ならルート選択。

49 ◉光、断つ剣(Ｂポイント)

出撃禁止（分散ルートのみ）：アムロ、クワトロ、ブライト、ベス、甲児、マサキ、シーラ、前のマップに出撃したユニット。強制出撃（分散ルート）：エレ、万丈、カミーユ。クリア後分散ルートはＣポイントへ、集中ルートはルート選択。★この３つのマップ、分散ルートは各マップ15ターン以内にソーラ・レイに進入しないとゲームオーバーだ。

49 ◉光、断つ剣(Ｃポイント)

出撃禁止（分散ルートのみ）：アムロ、クワトロ、ブライト、ベス、エレ、万丈、カミーユ、シーラ、前のマップに出撃したユニット。強制出撃（分散ルート）：ベス、甲児、マサキ。★本物のソーラ・レイはこのマップにある。この３つのマップ、集中ルートは総ターン数が15ターン以内にソーラ・レイに進入しないとゲームオーバー。

50 ◉血塗られし御手

強制出撃：碇シンジ（条件あり)、綾波レイ（条件あり)。敵のユニット数が７機以下になるとマップ北に敵増援。バルーンが３機ソロモンに到達するか、バルーンが全滅するか、敵を全滅させるとマップ北に味方増援(ヤンロン・テュッティ)、初期配置の敵撤退後ソロモンに敵増援（ドズル）出現。●味方になるパイロット：ヤンロン、テュッティ。

51 ◉虚構の偶像

ギレンのドロスのＨＰが10%以下になり、キシリアがギレンに隣接できるか（ガトーとカリウス中立になる)、ゼイドラムとビュードリファーのＨＰが30%より大きければ、キシリアがギレンを暗殺。８Ｐ：マップの北東に味方増援(ノリコ、タシロ）出現。●仲間になるパイロット：ノリコ、タシロ、ハマーン（条件あり、後に仲間に)、ガトー（条件あり、後に仲間に)。

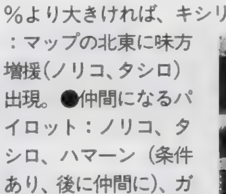
▲ハマーンを説得する最後のチャンス。絶対に成功させよう！

52 ◉復讐の刃

強制乗り換え：ダバ➡エルガイムｍｋⅡ。強制出撃：ダバ。３Ｐ：マップ北に中立増援（五飛）登場。ワザンとチャイを倒すと、敵撤退。マップ東に敵増援（バッフクラン）出現。ドロワ・ザンのＨＰが40%以下になると、敵撤退。●仲間になるパイロット：アスフィー(条件あり)。五飛(このマップのみ)。★アスフィーはノーダメージで仲間に。

59 ◉さまよえる運命の光

マウアーのＨＰが30%以下になり、ジェリドが生きていたら、ジェリドとマウアー撤退。３Ｅ：マップ北西に敵の増援出現。４Ｅ：マップ西に敵の増援（バッフクラン）出現（４Ｐまでに敵を全滅させるか、アレキサンドリアを破壊した場合、その時点で出現)。この時、イデオンが出撃していなければ強制出撃。イデオンガン発射イベントが発生し、イデオンガン使用可能に。



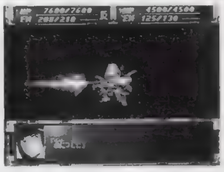
▲アレキサンドリアをすばやく倒せばサイコガンダムは出てこない。

60 ◉砂上の楼閣

３Ｅ：中立増援（マ＝クベ）出現（３Ｐまでに敵を全滅した場合、その時点で出現)。中立ユニットを破壊すると中立増援。５Ｅ：中立ユニット撤退(マ＝クベを倒した場合その時点で撤退)。６Ｅ：カトル出現(５Ｐまでに敵を全滅させた場合その時点で)。８Ｅまでカトル、ヒイロ、トロワが生きていればイベント発生。●仲間になるパイロット（全てこのマップのみ）：ヒイロ、トロワ、レディ、連邦軍兵士。

61 ◉愛という名のエゴ

強制乗り換え：ダバ&リリス➡エルガイムｍｋⅡ、アム➡エルガイム。強制出撃：ダバ&リリス、アム。２Ｅ：敵の増援（フラット）出現。３Ｐ：味方増援（ロンド＝ベル）登場。ゼブが生きていれば敵増援。６Ｅ：敵増援（バッフクラン）出現（６Ｐまでに敵を全滅した場合その時点で出現)。★「清算されし過去、そして…」でアムがフラットと戦っていれば、ダバでフラットを説得し、退却させられるぞ。



▶説得前にアムがやられないようにエルガイムを強化しよう！

62 ◉崩壊の序曲

強制乗り換え：甲児➡（マジンカイザーｏｒマジンガーＺ[Ｐ])、ダバ&リリス➡エルガイムｍｋⅡ。強制出撃：甲児、ダバ&リリス、シンジ。オージのＨＰが70%以下になるとギワザ軍が中立になる。オージのＨＰが30%以下になるとポセイダル軍撤退。●仲間になるパイロット：アスフィー(条件あり)。★ダバでサージェ・オーバスと戦闘後隣接するとクワサンを救出でき、あとにギャブレーが仲間に。

63 ◉塗り替えられた地図(Ａ)

出撃禁止：万丈、竜馬、豹馬、真吾、主人公（スーパー系)、コスモ、コウ、シンジ、アスカ、レイ、忍、ブライト、シーラ、エレ。強制乗り換え：ダバ➡エルガイムｍｋⅡ、コウ➡ＧＰ－03デンドロビウム。「清算されし過去、そして…」でアムがフラットと戦闘し、「愛という名のエゴ」でダバがフラットを説得していれば、フラット中立で登場。★シロッコをカミーユで倒すとイベント発生。

63 ◉塗り替えられた地図(Ｂ)

強制出撃：万丈、竜馬、豹馬、真吾、主人公（スーパー系)、コスモ、コウ、シンジ、アスカ、レイ、忍、ブライト、ダバ&リリス。３Ｐ：マップ南東に味方増援（条件あり)。５Ｐ：味方増援（突入部隊から６機とダバ）登場。６Ｐ：味方増援登場（オージを撃墜した場合その時点で登場)。●仲間になるパイロット：ヒイロ&カトル(条件あり)、ノリコ、カズミ、タシロ、ギャブレー（条件あり)。

64 ◉刻が動きだす時

強制乗り換え：アムロ➡νガンダム、シーブック➡Ｆ91、ジュドー➡ＺＺガンダム、ダバ&リリス➡エルガイムｍｋⅡ、甲児➡（マジンカイザーｏｒマジンガーＺ[Ｐ])。強制出撃：アムロ、シーブック、ジュドー、マサキ、ダバ&リリス、忍、ドモン、甲児。４Ｐ：味方増援登場。６Ｐ：味方増援登場。７Ｅ：ＤＣ撤退。９Ｐ：敵全機撤退。★強制出撃のパイロットは強力なキャラばかりなので心配なし？

スーパーロボット大戦Ｆ完結編

やっぱり電撃だね！
■スーパーロボット大戦Ｆ完結編 完全攻略ガイド（発売中・定価：1,000円＋税）
オリジナル企画満載のＰＳ版「～Ｆ完結編」完全攻略ガイド。特別企画として「熱風！疾風！サイバスター」をはじめとする全９曲の、携帯電話の着メロを紹介。未公開だった隠しユニット&キャラの入手方法や、隠しエンディング、全ＤＶＥを制覇するための条件を完全掲載。

ファイナルファンタジーコレクション

『FFⅥ』攻略の最終回は、戦闘を中心に攻略! 手強い敵が多くてゲームが進まないとお嘆きの貴方も、コレを読めばお悩み解決マチガイなし!!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回紹介する「バニシュ」・「デジョン」のコンボは、伝説の8竜でさえも一撃で葬ってしまうほどの強力な技。それだけに、この技を使うとゲームバランスを崩してしまうかも……。できればこんな技は使わずに各モンスターたちの攻撃パターンなども楽しんで欲しいのですが(……って紹介しといて説得力ないか?)。 (大竹)

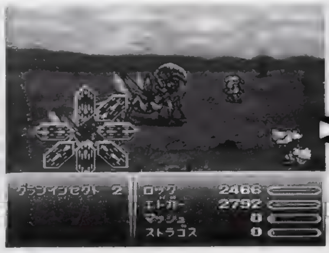
発売中 RPG	▶¥6,800(CD3枚組)▶スクウェア
	▶MC(「Ⅳ」「Ⅵ」2ブロック、「Ⅴ」1ブロック)

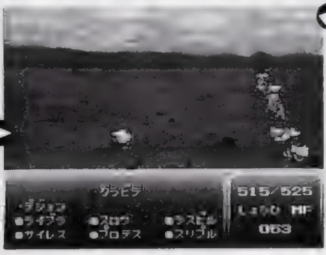
©1991/1992/1994/1997/1998/1999 スクウェア ※「ファイナルファンタジーコレクション」はコンビニでは販売されていません。「ファイナルファンタジーⅥ」のみは、¥4,800でコンビニにて発売中。

『FFⅥ』の戦闘に役立つ情報を紹介

1 「バニシュ」→「デジョン」のコンボで手ごわい敵も一発!

「バニシュ」の魔法を使うと、武器攻撃には無敵になれるかわりに魔法攻撃に対しては無防備になってしまう。この性質を利用したのが「バニシュ」→「デジョン」のコンボ。まず敵に「バニシュ」をかけ、敵の姿が消えたら「デジョン」をかける。これでほとんどの敵を簡単に倒すことができるぞ。「デジョン」のかわりに「デス」の魔法で代用することもできるけど、こちらは敵がアンデッドだった場合、HPを回復させるだけで倒すことはできないので「デジョン」を使ったほうが確実だ。難点としては、「バニシュ」は敵1体のみに有効なので、複数の敵と戦うときには手間がかかってしまうこと。また、敵の中には「バニシュ」の効かない相手もいるのでこういった敵に対しては普通に戦うしかないぞ。でも、それ以外の場合にはボス級のモンスターにも有効なので、どうしても勝てない相手には試してみよう。





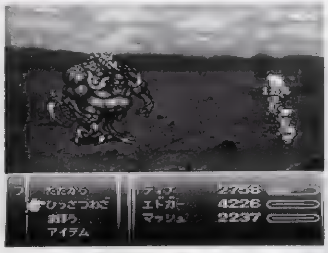
▶まずは「バニシュ」複数のキャラに覚えさせておきたい。

▲どんなにHPの高いモンスターでも、「バニシュ」が効きさえすればカンタンに倒せる。

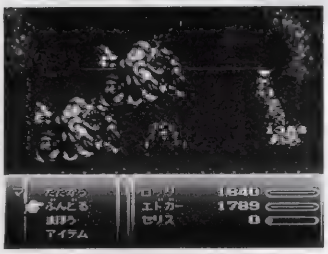
◀姿が見えなくなった敵に対して「デジョン」をかける。アンデッド以外なら「デス」を使ってもいいぞ。

2 防具の属性効果で、敵の攻撃を無効化

防具の中には敵の属性攻撃に対して吸収、無効化などの効果を持つモノも存在する。氷属性の攻撃をしてくるフリーズドラゴン(8竜)、ヴァリガルマンダ戦、炎属性の攻撃をしてくるレッドドラゴン戦などではこれらの防具を身につけていればかなりラクに戦うことができる。ただ残念なことに、これらのアイテムは町の防具屋などで購入することのできないものがほとんど。洞窟などの宝箱から手に入れる以外には、竜の首コロシアムでアイテムを賭けて手に入れるしかない。アイスシールドは世界崩壊後のマランダで購入できるクリスタルメイル、フレイムシールドは、そうして手に入れたアイスシールドを竜の首コロシアムで賭けることで数を増やすことができる。しかし、それ以外のアイテムは希少アイテムを犠牲にする必要があるためにオススメはできない。下に各アイテムの効果と装備できるキャラクターのリストを載せておくので、この表を見ながら誰にどのアイテムを装備させれば全員に属性無効(吸収)の効果を持たせられるかの参考にしよう。



◀敵の攻撃でHPを回復できるんだから、戦闘がラクになるよね。



▶ただし、弱点の属性攻撃を受けると通常よりダメージが大きくなる。

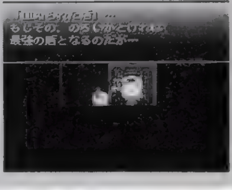
属性効果のある防具

表の見方 吸―吸収:HPを回復する 無―無効:ダメージを受けない 半―半減:ダメージ半減 弱―弱点:通常よりダメージ大

名称	炎	冷	雷	風	水	地	聖	毒	装備できるキャラ
アイスシールド	無	吸		弱					ウーマロ以外全員
英雄の盾	吸	吸	吸	無	無	無	吸	無	ウーマロ以外全員
ゴロネコスーツ								無	ストラゴス、リルム
スノーマフラー	半	吸							ガウ、モグ、ウーマロ
血ぬられた盾	弱	弱	弱		弱	弱		弱	ウーマロ以外全員
チョコボスーツ								無	ストラゴス、リルム
ネコ耳フード	半	半	半	半		半	半		リルム
フォースシールド	半	半	半	半	半	半			ウーマロ以外全員
フレイムシールド	吸	無			弱				ウーマロ以外全員
ミネルバビスチェ	無	無	無	無	半	半	半	半	ティナ、セリス
モーグリスーツ								無	ストラゴス、リルム
雷神の盾	半	半	吸	無					ウーマロ以外全員
レッドジャケット	無								エドガー、マッシュ

血ぬられた盾を"英雄の盾"に!

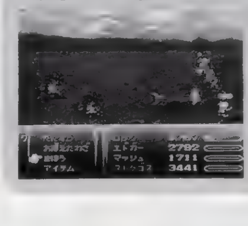
世界崩壊後のナルシェで老人からもらうことができる(パーティにロックがいる必要あり)"血ぬられた盾"は冷、炎、雷、水、地、毒が弱点になるうえに混乱、沈黙、バーサク、死の宣告、スリップなどのステータス異常になってしまうというとんでもない盾。しかし、この盾を装備したまま256回戦闘をすれば、盾にかけられた呪いが消え"英雄の盾"へと変化する。リボンを装備しておけばステータス異常だけは回避できるので、リボンを装備したキャラに"血ぬられた盾"を持たせて、"英雄の盾"を手に入れよう。



▶"血ぬられた盾"は世界崩壊後のナルシェ、アクセサリ屋裏の民家で老人からもらえる。

カッパ専用アイテムを入手

能力値が著しく低下し、特殊コマンドや「カッパー」以外の魔法も使えなくなってしまうカッパ状態。だけど、この状態のときにだけ装備できる素晴らしい効果を持つアイテムが用意されているのだ。「沙悟浄の槍」「甲羅の盾」「皿」「アーマーガッパ」といった4つのアイテムがそれ。ほかの最強クラスの武器、防具と比べてもひけをとらないアイテムばかりなので、すべてを揃えてカッパ状態の仲間に装備させれば思わぬ戦力になってくれる。各アイテムの入手方法は、下のQ&Aで詳しく紹介しておくので参考にしてね。



◀普段は役に立たないカッパも、専用アイテムを揃えればエース級の活躍をしてくれる。

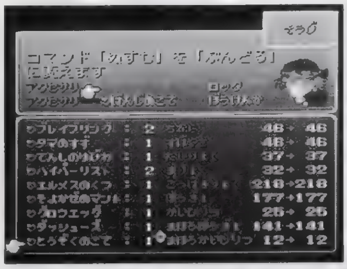
ポイントQ&A

Q:カッパ専用アイテムの沙悟浄の槍と甲羅の盾の入手方法は?

A:沙悟浄の槍…ティラノサウルスが落とすか、グランインセクトから盗む。トンベリ、トンベリーズを"ラグナロック"で変化させると手に入ることもある。甲羅の盾…バジリスクから盗むか、倒して入手。または竜の首コロシアムでアーマーガッパを賭ける。トンベリ、トンベリーズに"ラグナロック"でも入手できる。

3 アクセサリを有効に活用する

1人のキャラクターにつき、2つまで同時に装備させることができるアクセサリ。その効果も実にさまざまで、ブラックベルトの「カウンター」や源氏の小手の「にとうりゅう」のように『FFV』のアビリティにあたる能力がキャラクターに付与されるもの、形見の指輪やリボンのようにステータス異常を防いでくれるもの、平次の十手のように特殊コマンドを変更するものなどがある。これらのアクセサリを上手に使うことで戦闘をラクにすることもできる。特にアビリティが付与されるものについては、その組み合わせ方次第で思わぬ効力を発揮することもあるぞ。右に3つの例を挙げておくので、これを参考に各自いろんな組み合わせを試して自分なりの戦術を編み出して欲しい。

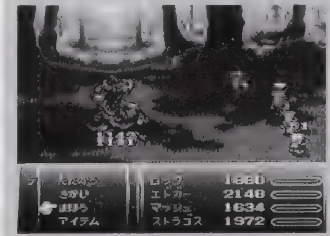


▲何も考えずにアクセサリを装備していては、宝の持ち腐れになってしまう。

アクセサリは組み合わせにより思わぬ効果を発揮する

1 源氏の小手＋皆伝の証

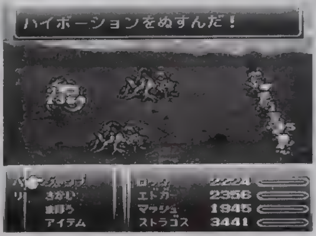
両手に武器を装備できる源氏の小手と1つの武器で4回の攻撃ができるようになる皆伝の証を組合わせれば、1回のコマンド入力で8回の攻撃ができることになる。"力"が高いマッシュなどにこの2つのアクセサリを同時に装備させれば、もはや鬼に金棒。ザコクラスのモンスターならば、一撃で粉砕してくれる。また、ボス戦などでも活躍してくれるだろう。ただし、ステータス異常を回避するアクセサリや、属性防御効果を持つ盾を装備できないので、防御面では若干の不安がある。回復魔法が得意な仲間を同じパーティに入れておかないと痛い目を見ることにもなりかねない。



▲見よ！　この恐るべき破壊力。でも、ゾンビやバーサクなどといったステータス異常にはくれぐれも注意したい。

2 盗賊の小手＋源氏の小手

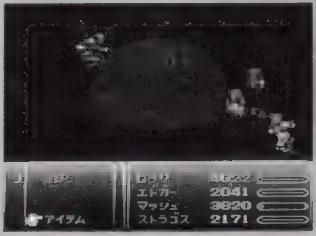
武器による攻撃と同時に敵の持つアイテムを盗む「ぶんどる」コマンドが使えるようになる盗賊の小手と、武器を両手に持つ源氏の小手を組合わせると、「ぶんどる」を2回連続で実行できるようになる。敵からアイテムを盗むチャンスが増えるだけに、盗賊の腕輪を装備するよりも効率よく敵のアイテムを盗むことができるはずだ。なかなか手に入らないカッパ専用アイテムなどを手に入れたいときは、この2つのアクセサリを装備させたロックをパーティに入れておくと、アイテムを入手できる確率も高くなる。ただ、1度目の攻撃でアイテムを盗んだときはちょっとマヌケだけど。



▲敵からアイテムを盗む確率も2倍に！　お目当てのアイテムを持つ敵に、ガンガン「ぶんどる」を使おう。

3 ソウルオブサマサ＋スリースターズ

魔法を2回連続で唱えられるようになるソウルオブサマサ。だけど、強力な魔法は消費MPも大きいだけにすぐにMPがなくなってしまうのが悩みのタネ。そこで試して欲しいのがこの組合せ。スリースターズはどんな魔法もMP消費1にしてくれるので、メテオだろうがアルテマだろうが、たった2のMP消費で2回連続で使うことができるのだ。スリースターズの入手方法は、ナルシェ周辺に出現するブラキオレイドスを倒すか、フェニックスの洞窟に出現するガリュブデスから盗む。入手できる確率は低いけど、何度もチャレンジして必ず手に入れるようにしたい。



▲魔法が有効な敵に対しては無敵。ただ、ソウルオブサマサを装備すると召喚魔法が使えなくなるのがネックだ。

全アクセサリリスト

全部で55種類あるアクセサリの効果とそのアクセサリを装備できるキャラのデータをイッキに公開！雪男のウーマロは装備できるアクセサリが少ないけど、専用アクセサリの吹雪のオーブと怒りのリングは属性防御効果を持っている。ウーマロはこの2つのアクセサリでキマリ！

名称	効果	装備キャラ
ジュエルリング	「石化」を回避	全員
星のペンダント	「毒」を回避	全員
銀縁眼鏡	「暗闇」を回避	全員
フェアリーリング	「毒」「暗闇」を回避	全員
ホワイトケープ	「カッパ」「沈黙」を回避	全員
安らぎの指輪	「バーサク」「混乱」を回避	全員
アミュレット	「毒」「ゾンビ」「暗闇」を回避	全員
セーフティビット	「即死」「石化」「ゾンビ」を回避	全員
形見の指輪	「即死」「石化」「ゾンビ」を回避	リルム、シャドウ
リボン	全ステータス異常を回避	全員
バリアリング	瀕死時に「シェル」がかかる。魔力2アップ	全員
ミスリルの小手	瀕死時に「プロテス」がかかる。防御力6アップ	全員
エルメスの靴	「ヘイスト」がかかる	全員
リフレクトリング	「リフレク」がかかる	全員
プリンセスリング	瀕死時に「シェル」&「プロテス」がかかる	女性のみ
守りの腕輪	「プロテス」&「シェル」がかかる	全員
天使の指輪	「リジェネ」がかかる	全員
ミラクルシューズ	「プロテス」「シェル」「リジェネ」「ヘイスト」がかかる	全員
天使の羽根	「レビテト」がかかる	全員
ブレイブリング	物理、魔法攻撃力が25%アップ	全員
イヤリング	魔法攻撃力が25%アップ	全員
そよ風のマント	物理、魔法攻撃回避率が10%アップ	全員
巨人の小手	攻撃力アップ	全員
ハイパーリスト	力が50%アップ	全員
クリスタルオーブ	MPが50%アップ	全員
マッスルベルト	HPが50%アップ	全員
疾風のかんざし	素早さがアップ	全員
源氏の小手	両手に武器を持ち2回攻撃できる	ウーマロ以外
ガントレット	武器を両手で持ち、攻撃力アップ	全員
勲章	全武器&防具が装備可能に！	全員
竜騎士の靴	「たたかう」が「ジャンプ」コマンドに	全員
平次の十手	「スロット」が「ぜになげ」コマンドに	セッツァー、ゴゴ
団長のひげ	「スケッチ」が「あやつる」コマンドに	リルム、ゴゴ
盗賊の小手	「ぬすむ」が「ぶんどる」コマンドに	ロック、ゴゴ
ナイトの心得	瀕死の敵をランダムで「かばう」	全員
ブラックベルト	敵の攻撃を受けるとランダムで「カウンター」	全員
飛竜の角	「ジャンプ」コマンドで連続攻撃が可能	ウーマロ以外
見切りの数珠	敵の攻撃を「しらはどり」で回避	全員
皆伝の証	「みだれうち」で4回連続攻撃	全員
ソウルオブサマサ	魔法を2回連続で唱える	ウーマロ以外
アラームピアス	敵のバックアタックを回避する	全員
モルルのお守り	敵の出現率が0%になる	モグ
タマの鈴	1歩ごとにHPが1ずつ回復する	全員
ダッシューズ	歩くスピードが4倍になる	全員
退魔の腕輪	敵出現率が半減する	全員
プロテクトリング	「プロテス」がかかる	全員
呪いの指輪	死の宣告が自分にかかる	全員
盗賊の腕輪	「ぬすむ」の成功率アップ	ロック、ゴゴ
金の髪飾り	MP消費が半減する	全員
スリースターズ	どんな魔法も消費MP1で使える	ウーマロ以外
スナイパーアイ	物理攻撃が100%成功する	全員
死者の指輪	回復魔法でダメージ、「デス」でHP全回復するようになる	全員
グロウエッグ	戦闘終了後入手できる経験値が2倍に！	全員
怒りのリング	炎を吸収、雷を無効に。ときどき味方を投げて攻撃	ウーマロ
吹雪のオーブ	冷を吸収、炎を無効に。吹雪を吐けるようになる	ウーマロ

ポイントQ&A

Q：カッパ専用アイテムの皿とアーマーガッパの入手法は？

A：皿…ナルシェ周辺に出現するプレランタールから盗むか、トンベリ、トンベリーズに"ラグナロック"。竜の首コロシアムで甲羅の盾を賭けても入手できる。アーマーガッパ…ナルシェ周辺にいるスプリンターを倒すか、ティラノザウルスから盗む。トンベリ、トンベリーズを"ラグナロック"でアイテムに変える。

©KID 1999

輝く季節へ

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

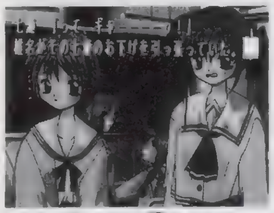
ということで、ＰＱに舞台を移しての攻略２回目です。「なんでオレの七瀬が白黒なんだ〜！」とか怒らないで下さいね（笑）。さて、このゲーム。システム的には不満もちらほら感じられましたが、シナリオに関してはかなりイケてます。まだ未プレイの人は、小説を読む感覚で、ぜひプレイしてみてくださいね。（袋）

『輝く季節へ』攻略編第２弾は、残り４キャラクターを一気にフォロー！
完全チャート攻略で、全キャラクリア＆CG100％を目指そう。

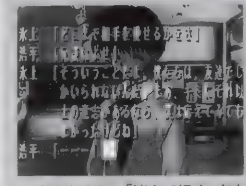
発売中 AVG	▶¥6,800（初回限定版はスペシャルディスク同梱） ▶キッド
	▶MC（1ブロック）

残り3キャラ＋αの攻略チャートを大公開

前回に引き続いて、各キャラクターとハッピーエンドを迎えられる完全チャートを大紹介！　今回ピックアップしているのは、七瀬留美、里村茜、上月澪、そして、隠しキャラ的存在の氷上シュンの４人だ。基本的には、各日付においてチャートの選択肢を選んでさえいれば、目当てのキャラ以外のシナリオを発動させない限りクリアへの影響はない。なお、選択肢に（　）が付いている場合は、そのすぐ上の選択肢とどちらを選んでもＯＫだ。また「EVENT CHECK!」のコラムでは、各キャラのオススメイベントも紹介している。ファンは要チェックだ。


◀１個の選択肢ミスが、バッドエンドにもつながりかねない。行動するときは、慎重にいこう。

世界観の鍵をにぎるもう１人の主人公　氷上シュン ●ひかみシュン


▲氷上もまた、「消えて行く」存在の１人らしいのだが……。

氷上はほかのキャラクターと違って、きめこまかなストーリーやちゃんとしたエンディングが存在するわけではない（もっとも彼は男性なので、存在したら恐い気もするが）。ただ、主人公・浩平と同様に「現実の世界から存在が消えて行く」という宿命を、氷上もまた背負っているのだ。彼のシナリオをプレイすることで、謎に包まれたゲームの世界観に１歩近づくことができるだろう。なお、氷上は「誰か１人でもエンディングを見た状態で、最初からスタート」して、11／30に「部活に顔を〜」を選択すると出現する。そしてそれ以降は、後述の七瀬シナリオを進めつつ（重要！）マメに部活へ顔を出していればクリアできるだろう。

日付	選択するコマンド
11/30	部活に顔を出してみる
12/1	部活に顔をだす
12/7	部活に顔をだす 少しだけならな
12/8	部活に顔をだす
12/24	探してみる

彼女を本当の"乙女"にしてあげるために！　七瀬留美 ●ななせるみ

◀実はシビアな漢字テスト。正解を選ぶのではなくて、解答者を選ぶので、ルートを覚えるしかない。

七瀬もまた、前回の瑞佳同様に物語の冒頭から登場し、エンディングまでの選択肢も比較的多いキャラクターだ。プレイの傾向としては「優しく接していれば」OK。選択肢だけではどれが"優しく接する"ことになるのかわかりにくいので、チャートをしっかりチェックしながら進めよう。注意点は、まず12／３の※①。ここで「介抱する」を選ばずに逃げてしまうと、前回攻略した椎名繭が登場しなくなる。もっとも繭を登場させてると、七瀬のクリアが難しくなる場合もあるので、ここであえて「逃げる」を選ぶのもテだ。続いて、12／３の漢字テスト（※②）。これは10点満点中、９点以上を取らなければ七瀬のクリアは不可能となる。点数の取り方は、チャート下の「漢字テストの成否について」を参照してほしい。なお、12／１、７の"クラブ探し"や12／９の"制服オークション"などはクリアには関係ないので、いろいろ試してみるのもおもしろいぞ。

日付	選択するコマンド
11/30	非を認める 居眠り防止策を練る ここは思いきって…
12/1	おはよう、と声をかける 没頭できる作業を探す
12/3	介抱する（※①） 待て！　と止める そのまま「パーティ」だろう 「終わった」だろう 合っている 漢字テスト（※②）
12/4	美味しい食べ物の話をする
12/7	いつも通りの通学路をゆく
12/10	七瀬と食べる
12/14	七瀬についていく こちらもさながらに返す→やる （バカにしてかかる→助ける） 長森に訊く 七瀬と帰る
12/15	それは長森
12/16	いや、ここも堪えよう 長森からチェックポイントを教えてもらう
12/24	いや、いいよ 今、七瀬の手をとる
3/1	じゃあ家くるか

漢字テストの成否について

12／３の漢字テストの各人の成否は……七瀬：６、９問目以外正解、浩平：２、５、７、10問目以外正解、住井：６問目のみ正解、女生徒：６、８、10問目以外正解となっている。ランダム性は一切ないので、「６、９問目を浩平に答えさせ、あとはすべて七瀬」にすれば確実に満点（別パターンでも結果は変わらない）が取れるぞ。

EVENT CHECK!　クリスマスにラーメン!?

▲この瞬間、七瀬は浩平に「守ってもらった」ことになるのだ。

▶クリスマスにロマンチックな食事…を期待していたのに、このギャップ。

ガサツな自分にコンプレックスを感じ、クラスメートの前で「乙女」な自分を必死に演出しようとする七瀬。そのかいあってか、クラスの男子の人気が上がる一方で、一部の女子から七瀬はいじめを受けることになる。そんな彼女を窮地から救ったのは、意外にも浩平だった。その日をきっかけに、七瀬の中に浩平への恋心が芽生える。そしてクリスマス、浩平から食事に誘われた七瀬だが、行き先はなんとラーメン屋。浩平にしてみれば、「仲のいい友人と、ラーメンを食べにきただけ」なのだが、あまりにムードのない状況に七瀬は思わず涙してしまう……。このイベントは、エンディングに向けて変化していく七瀬の心境のきざしともいえる。自分のためにではなく、「浩平のため」に努力する七瀬の姿。そんな彼女が真の「乙女」になるさまに注目していこう。

ポイントQ&A

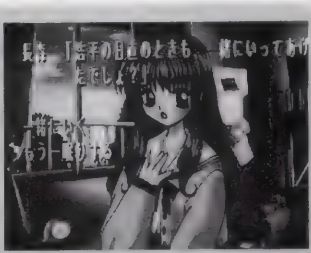
Q：一応、女の子と仲良くなってエンディングにはたどり着いたのですが、主人公が消えちゃったまま終わったんですけど……。これがグッドエンドなんですか？
A：いいえ、違います（笑）。一定以上の好感度を満たして（もしくは特定のイベントを発生させて）いないと、グッドエンドにはなりません。グッドエンドの場合は、一度エンディングを迎えたあと、女の子の視点から語られるアフターストーリー（後日談）が展開します。その後、めでたくハッピーエンドとなるわけです。

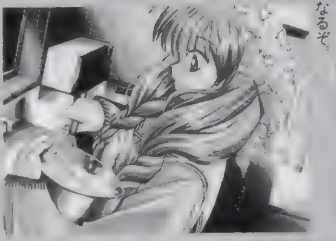
かなわぬ想いにとらわれている茜…。過去の呪縛から彼女を解放してあげよう!

里村茜 ●さとむらあかね

日付	選択するコマンド
12/2	起きる 長森に里村のことを訊ねる 今朝のことを訊ねる さっさと帰る
12/3	中庭へ行く
12/4	一緒に行く(※①) 里村と昼を食べる
12/7	里村の席へ行く
12/8	里村に声をかけてから行く
12/9	声をかける
12/10	茜でも誘う(※②) 右の道(※②)
12/14	一緒に帰る
12/18	茜を誘う 道を戻る
12/24	相談を受ける 分かった(※③) (向かって右のこより)(※③)
1/5	一人で出かける (長森でも誘う→一人で出かける)
1/26	呼び止める ダメだ出てけ 分かった 茜を探しに出る
2/6	待つ 待つ 待つ
3/1	なにもない(※④) (一応ある→考え直して呼び止める)(※④)
3/20	待ち続ける 茜の姿を探す

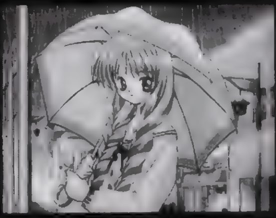
登場時期は決して早くはないものの、茜シナリオはハッピーエンドを迎えるために必要な選択肢の数が非常に多い。同時に「ワンミスでクリアが不可能になる」という選択肢も多いので、チャートと以下の解説を見ながら、1つ1つ確実にクリアしていこう。まず※①、12／4の選択肢。直接、茜とは関係なさそうだが、実はこの日に瑞佳と一緒に登校しないと（実際には1人で行くことになるが）、茜のクリアが不可能になる。続いて、12／10の※②。この日も、茜を誘って公園を見つける展開になっていないと×（チャート通りでOK）。その後、一見順調に進んでいるようでも、グッドエンドにはたどり着くことはできないので注意すること。12／24の※③は、直接クリアには影響しないが、この選択肢を選ぶことでCGが1枚追加される。CG100%クリアを目指す人は、忘れないように。3／1の※④も※①、②と同様に、それまでの選択肢に関係なく、選ばないとバッドエンドが確定してしまう選択肢なので気を付けよう。また、注意したいのが2／6。茜が現れるまで、とにかく「待つ」こと。3回待っても茜が現れない場合は、それまでの選択肢にミスがある証拠（チャート通りにプレイしていれば現れるはず）だぞ。全体的な傾向としては、多少強引なアプローチをしていくのがいい。


▶12／4に2度寝してしまうと、茜シナリオに突入出来なくなってしまうぞ。


◀12／24の追加CGも忘れずにゲット！ 詩子が茜シナリオの鍵となるぞ。

EVENT CHECK! 雨の公園でのキスシーン

◀来るはずのない待ち合わせに……茜は来た。2人の想いが、ついに通じ合った瞬間だ。

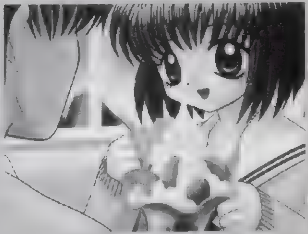

▶出会いも雨の中なら、別れも雨の中。何かと、雨がらみのイベントの多い茜。

かつて、目の前で大好きな幼なじみが消えてしまった茜。彼女の幼なじみもまた、終盤の浩平と同じく「存在そのものが消えてしまう」運命だったのだ……。だが、その想いを捨て切れず、雨の中で彼の帰りをひたすら待ち続ける茜。そんな呪縛ともいえる彼女の想いを、浩平が解放してあげられた日……茜のオススメシーンといえば、雨の公園でのキス、だろう。もっともそのおかげで、茜は2度目の悲しみ（浩平にも消えられてしまう）を迎えることになるのだが……。また、感情表現が苦手な茜が、シナリオが進むにつれて、微妙な変化を見せて行く点も興味深い。茜の決めセリフ(?)、序盤の拒絶からくる「嫌です」と、終盤の恥ずかしさからくる「嫌です」の違いがわかるようになれば、キミも立派な茜ファンといえるだろう。

兄として、恋人として……頑張り続ける澪を支えていこう

上月澪 ●こうづきみお

澪も12／9が最初という、比較的登場が遅めのキャラクター。彼女の場合、ほかのキャラクターに多い「この選択肢を選ばないと、経緯に関係なくバッドエンドに直結」というパターンはない。そのため、攻略自体は簡単な部類に入るだろう。ただ、選択肢そのものが全体的に少ないこともあり、結果としてあまり余裕（余分な選択肢を試すような）のあるプレイはできないので注意しよう。また、「輝く季節へ」には攻略の基本として「目的のキャラクター以外には、冷たくする（もしくは出現すらさせない）プレイ」というものがある。前述のように登場タイミングの遅さもあり、澪の出現時点でほかのキャラクターの好感度が上がっている場合も多い。特に澪クリアを目指す場合には、上記のプレイを心がけたほうが無難。さてチャートの注意点だが、ここまで書いてきたように、特に気をつけなくてはならないところはない。唯一、※①が付いている12/19も、クリアには直接関係ない選択肢。「商店街に寄って行く」を選べば、CGが1枚追加されるというものだ。全体的な選択肢の傾向として、澪の希望に付き合うように行動を選んでいればOK。チャートを見ながら効率よくクリアしていこう。


▲パフェを食べる澪の図。これが、※①で追加されるCGだ。まだ見てない人は、チャートの通りに行動しよう。

EVENT CHECK! 澪のスケッチブックの謎

言葉を発することができない、という大きなハンデを持つ澪。だが、実際の彼女はそんなことは少しも感じさせない明るさを持っている。彼女がそんなふうに今日までやってこれたのは、実は過去に浩平からもらったスケッチブックによるところが大きい。浩平にしてみれば、なにげなく渡した物だったとしても、澪にとっては他人とコミニュケーションを取るキッカケとなった宝物だったのだ……。澪のオススメイベントは、そんな「浩平が澪との出会いを思い出すシーン」だ。ほかのキャラクターと比べると、少々地味な印象を受ける澪シナリオ。それでも、なにごとに対しても前向きにかんばる健気な姿は、浩平ならずとも「守ってあげたい」と思わずにはいられないはずだ。

◀幼い頃の澪。2人が高校で再会したのは、運命だったのだろうか？

日付	選択するコマンド
12/9	お願いする
12/19	部活に顔を出す 商店街に寄って行く(※①)
12/21	部活に行く 一緒に取りに行ってやる
12/22	演劇部へ
12/24	部活に行くつもりだ
2/6	別に構わないけど すぐに追いかける
2/24	これからのこと
3/7	食堂 演劇部の部室へ

チェック 輝く季節へ のMOVIEを収録 ▶CD-ROM付きPS誌 電撃PlayStation D17は好評発売中!!(定価980円)

バストアムーブ2
～ダンス天国MIX～

今回は、ジャマーの効果的な使い方とステージ分岐の条件に加え、4体の隠しキャラの使用条件を一気に公開！

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

基本システムこそ前作と同じですが、新たに追加された「ジャマー返し」のおかげでより熱い対戦が楽しめるようになりました。お互いにジャマーを避けることを考えず、ひたすらジャマー返しを続ける「ジャマー返し合戦」がスリル満点！　遊び方としては少々邪道かもしれませんが、ぜひ1度やってみましょう。（すずき）

発売中	▶¥5,800　▶エニックス
ETC	▶MC(1ブロック)

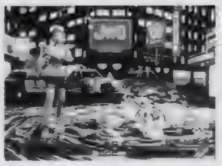
ステージ分岐条件と隠しキャラの使用条件を大公開！

▲新ジャマー&隠しキャラで、さらに熱いダンスバトルを楽しんでみよう。

個性的なキャラたちが繰り広げる華麗なダンスが人気を博した『バストアムーブ』。続編となる「2」では、相手のジャマーを跳ね返す「ジャマー返し」やプレイヤーの腕にあわせて入力コマンドやステージが分岐していく「分岐システム」をはじめ、さまざまな新要素が追加され、前作以上に熱いダンスバトルが楽しめるようになっている。今回は、新しくなったジャマーの効果的な使い方と4体の隠しキャラの出現条件を紹介するぞ！

ジャマーの効果的な使い方を紹介！

相手を転倒させ、ダンスの邪魔をすることができる「ジャマー」。ここでは、効果的なジャマーの使い方と、状況別ジャマー対策を紹介するぞ！　これでキミもジャマーマスター！



◀ジャマーは、タイミングが命！　冷静に対処していこう。

◀ジャマーの使いどころを知れば、相手の攻撃も読めるはずだ。

1 ◉ソロパートの直前

ソロパートが始まるタイミングを覚えておいて、ソロパート直前にジャマーを当てよう。うまく決まれば、相手のソロパートをつぶすだけでなく、相手のパートを奪うことができるのだ。

2 ◉コンボフィニッシュの直後

連続してコマンドを成功させるとキャラの体が光ってポーズをとる。実は、体が光っている間はジャマー攻撃を無効化できるため、上級者ほど油断しがち。光が消えた直後を狙ってみよう。

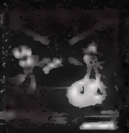
3 ◉複雑なコマンド入力時

相手が複雑なコマンドを入力している時にジャマーを出せば、あせって入力ミスしやすくなる（かも）。また、高得点が入るコンボフィニッシュを防ぐ効果もあるので、ぜひ狙ってみよう。

ジャマー対策コーナー

前作では回避するしかなかった相手のジャマー攻撃も、今作ではプレイヤーのレベルや状況にあわせて、「ジャマー返し」、「ジャマー回避」、「ガード」の3種類の行動がとれるようになった。うまく使い分けて少しでもダメージを減らそう。

ジャマー返し
ジャマーを相手に跳ね返すことができるが、タイミングはシビア。コマンド入力に余裕があるときに狙おう。



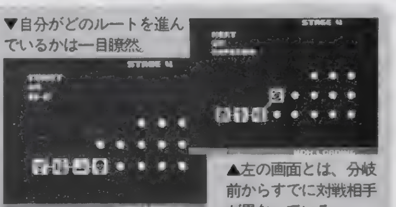
ジャマー回避
バク転でジャマーを回避する。タイミングはジャマー返しと同じだが、入力をミスしてもガードになるぞ。

ガード
ジャマー回避の入力タイミングを失敗すると、ガードになる。少しダメージを受けるが、直撃よりはいいよね。

ステージ分岐条件を紹介

前作では1本道だった1Pモードだが、今作ではそれぞれ対戦相手や順番が異なる4種類のマップが用意されている。さらにプレイヤーの腕にあわせてステージが分岐していくので、プレイするたびに対戦相手が変わっていくのだ。また、変化する4種類のマップは、隠しキャラの出現条件に大きく関わっている。詳しくは、右で紹介している隠しキャラの出現条件を見てほしい。

▼自分がどのルートを進んでいるかは一目瞭然。

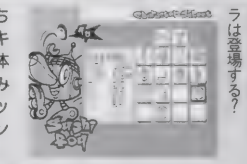


▲左の画面とは、分岐前からすでに対戦相手が異なっている。

上の分岐ルートへ行くための条件	
1	分岐するまでのステージで、画面の下部に表示されているブロックを1回以上揃える
2	分岐するまでのすべてのステージで規定スコアを満たし、フィーバータイムを発生させる

4体の隠しキャラをゲット!!

ここでは、主役キャラたちにも負けない個性的な隠しキャラの使用条件を一挙に4体分大公開！　前作でおなじみのコロンボや初登場のチッチ&サリーなどの華麗なダンスを楽しんでみよう。

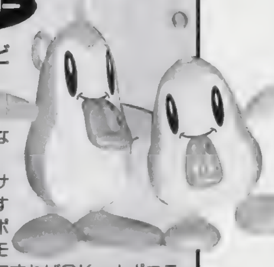


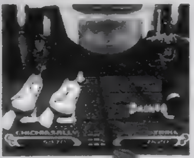
◀まだまだ隠しキャラは登場する？

コロンボ　前作から登場のマスコットキャラ

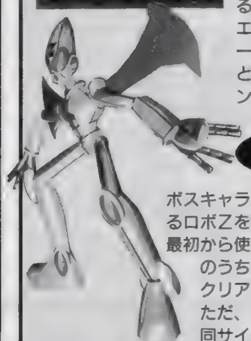
ショーティーの頭に乗っているコロンボを使用するには、ショーティーを使用して1Pモードをクリアすれば OK。前作ではショーティーと同じダンスだったが、今作では専用のダンスを踊ってくれるぞ。

チッチ&サリー　謎のプリティーダンシングコンビ



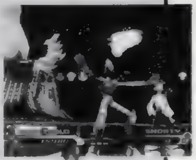


初登場となる双子（？）のチッチ&サリーを使用するには、カポエラで1Pモードをクリアすれば OK。カポエラと同じく息のあったコンビネーションダンスを披露してくれるぞ。



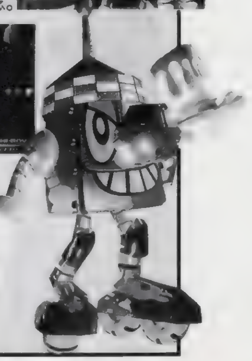
ロボZ　ホントは巨大ロボ

ボスキャラとして登場するロボZを使用するには、最初から使える10キャラのうち、6キャラでクリアすればOK。ただ、他のキャラと同サイズなのが残念。



スシボーイ　出前一丁くん（？）

コメットステージに登場するスシバーのマスコットキャラ、スシボーイを使用するには、まずステージ1の対戦相手がキティになっているマップで上の分岐を進んでクリアする。そして、もう一度同じマップで上の分岐を進むとステージ5にスシボーイが登場！　あとは彼に勝てばOKなのだ。



ポイントQ&A

Q：コマンド入力を失敗し続けたときにコンボの表示が出ますが、何の意味があるのでしょうか？
A：これは「失敗コンボ」です。連続でコマンド入力をミスすると表示され、最大6コンボまで表示されます。ちなみに6回連続でコマンドをミスすると、COOLの表示とともにキャラが転倒してしまいます。しかし、転倒時に得点と画面下のCOOLブロックが1つ増えるので、ブロックを揃えたいときに狙うのもいいでしょう。

©メトロ／フレイムグラフィックス／FBI／エニックス

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院

PHONE 03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校] 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制 (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制 (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。(1、2、3年コース)

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制 (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制 (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制 (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ネットワークゲームクリエイター養成講座

全日制 (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 技術の向上に伴い、ゲーム制作に不可欠な要素となりつつある「通信」の感覚。この講座では通信ゲームを創れる近未来感覚のクリエイターを養成します。(2年コース)

ゲームビジネス・プロデューサー&ディレクター養成講座

全日制 (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 ゲームを「遊び」ではなく「ビジネス」としてとらえ、ゲームの制作から販売、流通、制作管理にいたるまでを統括することを学ぶ業界期待の講座です。(2年コース)

名古屋ゲームデザイナー学院

お問い合わせ
〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26
☎052-452-5901
■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校 大好評受付中!!

☎03-3370-2720
■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

東京校夜間部大好評受付中!!

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座
- 3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

(使用マシン:O2、DOS/V 使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ)

毎週(月・木又は火・金)/18:30～21:00 開講場所(代々木)

入学願書受付開始!〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

2000年4月生学校見学会実施中!

〈通信講座募集中〉
★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース
★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

'99年卒、ゲーム会社(専門職社員)内定速報!! 100名突破! ダントツ全国第一位!!

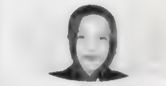
ゲームCGクリエイター養成講座 全日2年制 門谷祥子さん (株)ナムコ

ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 石渡大輔くん (株)カプコン

ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 藤井康弘くん (株)セタ

ゲームデザイナー養成講座 全日1年制 山木秀治くん (株)アテナ

ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日2年制 秋田善彦くん (株)カプコン


ゲームCGクリエイター養成講座 全日1年制 白井香織さん (株)コーエー

〈姉妹校〉関西地区で人気抜群!!

大阪ゲームデザイナー学院

〒530-0041 大阪市北区天神橋1-12-6
TEL.06-6882-4980(代)
※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

ウラワザデータベース Ver.10.6

!!……GBやらN64やら、今までにも「何で?」と思うハガキが来たけれど、4コマ形式で送られてきたのは初めてですぅ………一瞬、何事かと思いましたけどネ。

編集部情報 ダンスダンスレボリューション

★ワンランク上のステップへ

アーケードでも大ブレイクした「DDR」のシークレットモードを一挙公開！　タイトル画面から「アーケード」、「アレンジ」のどちらかを選択したら、✚上を押して「シークレットモードセレクト」という画面を表示させること。ここで①✚左、右、左、右、左、右、左、右。②✚上、上、下、下、左、右、左、右。③✚上、上、下、下、上、上、下、下。④✚左、左、右、右、左、左、右、右。以上4つのコマンドを入力すると、ミラー、ダブル、アナザー、マニアックほか合計9種類の隠しモードを選べるようになるぞ。ちなみに、「アーケード」か「アレンジ」どちらかで入力すれば、もう片方でも選べるようになるので、一度コマンドを入力したらセーブしておこう。

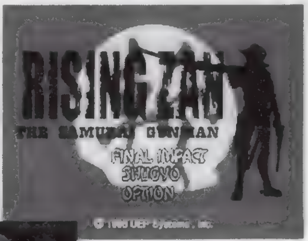
◀この画面でコマンドを入力しよう！

◀難易度ハードマニアック。激しすぎて、床の薄い部屋ではプレイできないですぅ。

編集部情報 RISING ZAN

★いきなりな隠しコマンド

影山ヒロノブの歌が話題を呼んでいる3DACT「ライジングザン」の便利なウラワザを大公開！　ひとつ目はステージセレクトだ。タイトル画面で「PUSH START BUTTON」と表示されている間に✚上＋L1＋R1を押しながらスタート。成功するとザンのボイスが聞こえ、全ステージを選べるようになる。ふたつ目はいきなり初音でプレイ。条件は1stIMPACT以降をプレイ可能な状態であること。タイトル画面で「PUSH START BUTTON」と表示されている間に✚下＋L2＋R2を押しながらスタート。成功すると初音のボイスが聞こえるぞ。3つ目は本気と書いてマジモード。条件はFINAL IMPACTクリア状態で、タイトル画面のステージセレクト中にL1＋L2＋R1＋R2＋△を押しながらスタート。成功すると、「一撃必殺」というボイスが流れ、ライフと攻撃力がアップするぞ。最後は、難易度EXPERT。条件はHARDモードでFINAL IMPACTをクリアすること。



▲あまりの難易度に挫折した人も大歓迎！　これで各ステージごとにじっくりと練習できるぞ。あのエンディングは一度は見なければ……。

◀今回のコマンドさえ使えば、いきなり初音で楽しむことができるのだ。ザンと初音の2人でクリアしてこそ、真のスーパーウルトラせくしぃヒーローだ!?

LV50 テストドライブ5

★お得なパスワード

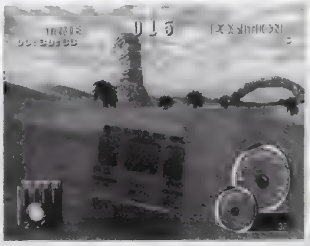
臨場感あふれるRCG『テストドライブ5』のお得なパスワードを紹介しちゃおう。メニューから「FULLRACE」を選択後、「TimeTrial」のネームエントリーで以下のパスワードを入力すると、いきなり隠し要素が楽しめてしまうのだ。①MTHREE：すべてのコースが選べるようになる。②RONE：すべての車種を選べるようになる。③VRSIX：「COP CHASE」など、すべての隠しモードが選べるようになる。以上、3つのパスワードを入力すれば、ゲームをクリアしなくてもおまけ要素が楽しめるぞ。

▶まるで映画のワンシーンを切り取ったようなチェイスも楽しめちゃうのだ。

LV50 テストドライブ　オフ・ロード2

★イケてるパスワード

「テストドライブ　オフ・ロード2」に、かなりうれしい5つの隠しコマンドが見つかったぞ。まずはメインメニュー（シングル、ツアー、オプションの3項目が表示されている）では、以下の2つが入力できる。①ナビゲーション表示：㋝を押しながらR1、L2、L2、✚右、左、L1、右、L2。②全車種、全コース選択可能：㋝を押しながらL1、✚左、L2、右、L2、左、L1、L1。さらに、ATかマニュアルを選択する画面では、以下の3つが入力できるぞ。③アイスクリームバン使用：㋝を押しながらR2、L2、L2、✚下、下、L2、L2、R1。④スクールバス使用：㋝を押しながらL1、✚上、L2、✚下、下、L2、L2、R2。⑤ブラックウィドウ使用：㋝を押しながらR1、L2、L2、✚下、下、上、L2、L1。



▶おなじみのスクールバスも使えるぞ。このミスマッチ感がたまらなく良いです。

編集部情報 ときめきメモリアルドラマシリーズVol.3 旅立ちの詩

★おまけ要素のヒミツ

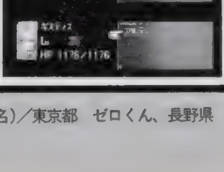
「ときめき」シリーズ最終章「旅立ち〜」のおまけ要素、「ときめきの時」の好感度の上げ方を公開！　女の子たちは、アラームを3回使用するか、40回以上キャラ画面を見ると「ノーマル」から「友好」へ。さらにアラームを3回使用して、40回以上キャラ画面を見ると「ときめき」状態に変化するぞ。好雄と伊集院の2人には中間評価がなく、いきなりアラームを6回使用するか、キャラ画面を80回以上見なければならない。16人全員と仲良くなると、前作のデータがなくても「○○の卒業式」がプレイできるのだ！

◀何人と仲良くなったかは、ダウンロード画面で確認できるぞ。

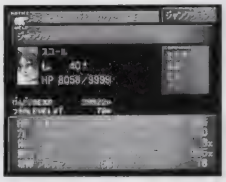
LV50 FINAL FANTASY Ⅷ

★無限ジャンクション

これは以前に掲載した技のバージョンUPで、基本的な手順は同じ。用例）①スコールがどこかにジャンクションしている魔法「A」を、力（B）、体力（C）……の数ヵ所以上にジャンクションする場合。②「A」を持っていないメンバーを2人（仮に●と▲とする）用意する。③増やしたい能力の数だけ、●にスコールの「A」を分ける。④●の「A」を▲に1だけ分ける。⑤▲の「A」と、スコールの「B」と交換する。⑥●の「A」を再び1だけ▲に分ける。⑦⑤と同様に、▲の「A」をスコールの「C」を交換する。このように、手順④〜⑦を繰り返せば、すべての能力に「A」の魔法をジャンクションすることができるのだ！



◀交換して「A」がなくなったら、交換用に「A」補充してやるのだ。

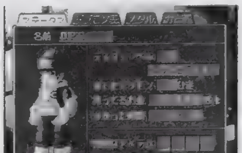


▲もうここまで増やすと、有り難みが薄れて何だかなぁ。

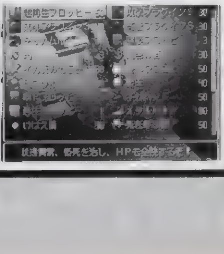
LV50 デジモンワールド

★アイテムいっぱい

以前に紹介したワザのバージョンUP。まずはメニューから「新しく冒険を始める」を選ぶ。OPムービーが終わったら（スキップしても構わない）△を押し続けること。すると、ゲームが始まったとたんにメニュー画面が開き、ほとんどのアイテムが揃っている。ここでアイテムの「オートパイロット」を使うのがポイントだ（このとき△を押し続ければ、失敗したときにやり直せる）。アイテムを上手く使えたら、MAP左下からジジモンたちを避けてトレーニングジムに向かい、さらに南下してアグモンと戦えばOK。これで主人公が倒れてしまうデモを飛ばしてゲームを続けることができるぞ。



▲プレイ時間と所持金に注目。普通なら絶対に稼げない額だよね。



◀さらに、レアアイテムだってこの通り。何ともうれしいワザです。

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！　採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、FAXでの投稿もOK！

豪華賞品

レベル	賞品
100	¥12,000分の商品券
80	¥9,000分の商品券
50	¥6,500分の商品券
20	¥4,500分の商品券
0	¥2,000分の商品券

あて先

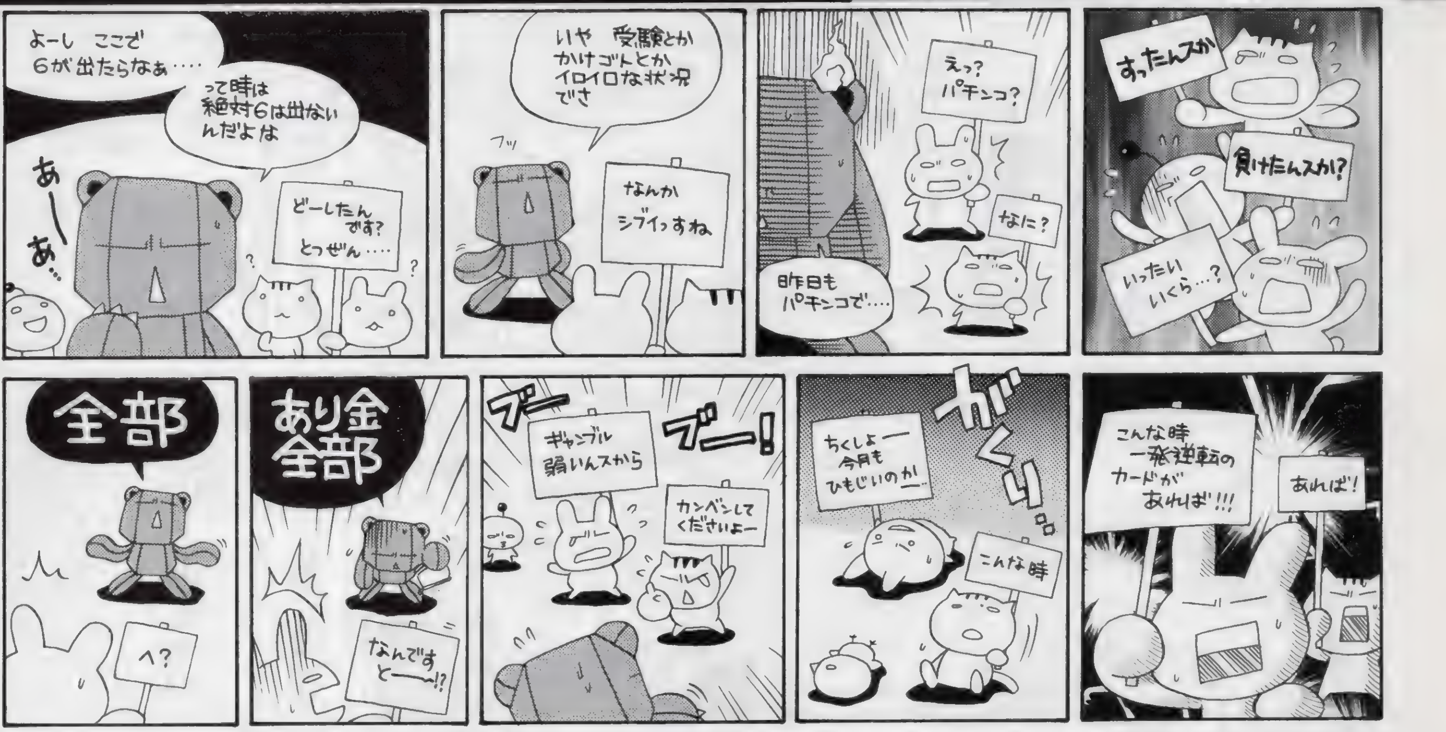
〒101-8305
（株）メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係
FAX
03-5281-5232
（24時間受け付け中！）

今月の採用者：LV50（4名）／東京都　ゼロくん、長野県　岡部泰典くん、篠原哲司くん、愛知県　小嶋亮平くん

カルドセプト エキスパンション はじめて物語

まんが／岩瀬さとみ

ボードゲームの楽しさに、トレーディングカードゲームの魅力が加わった『カルドセプト』。SS版でヒットしたこの名作が、パワーアップしてPS版で登場！　今回のはじめて物語は、従来のTBLとは一味違ったこのゲームの魅力を徹底的に大紹介！



©1997,1999 Omiya Soft/Media
©1997,1999 Yuzo Koshiro

カードを集めてボードゲーム！ 自分なりの組み合わせを探し出せ！

その1

▶これが「オンラインマニュアル」の画面。操作がわからなくなっても、ボタン１つで説明してくれます。

●「カルドセプト」の基本ルールについて…　設定や用語が複雑なので、一見ややこしそうに見えるこのゲーム。そんな理由で発売前から敬遠している人もいるのではないでしょうか。しかし、ルールはいたって簡単なので安心してください。まずダイスを振って出た目の数だけ進み、止まった土地にクリーチャーを召喚して占領する。止まった土地がすでに敵のものであれば、自分の所持しているクリーチャーをその土地を占領しているクリーチャーと戦わせ、奪って自分のものにする。そう、「モノポリー」や「いただきストリート」のようなボードゲームにカードバトルの要素が加わったのが、この『カルドセプト』なのです。ダイスの出目（運）が勝負に関わってきますが、もちろん運だけでは勝てません。土地の奪い合いが勝負のカギを握るので、カードバトルをマスターしないと勝利できないようになっています。ここまでの説明を読んでよくわからなかった人も、まず「ストーリーモード」を始めてみるといいでしょう。最初のプレイではゲーム中に、プレイヤーのお供キャラの「ゴリガン」が、丁寧に操作方法をアドバイスしてくれます。「オンラインマニュアル」も完璧で、ゴリガンのアドバイスを聞けなくなってからも、セレクトボタン１つで開けるので心配はいりません。またマップ終了後には、新しいカードがもらえます。勝っても負けてもカードはもらえますが、負けると少ししかもらえません。勝たないとなかなかカードは集まりません。カードは友だちと交換したり、あげることもできます。300種類以上あるカードを集めるのもこのゲームの魅力の１つです。『カルドセプト』はヘビーなTBLファンやトレカファンはもちろん、初心者でも楽しめる作品なのです。

カルドセプトエキスパンションはじめて物語

カードを集めてボードゲーム！自分なりの組み合わせを探し出せ！

その2

▶移動系カードの使い道は多い。自分のダイスを1にすれば、隣り合った土地を確実に取れるぞ。

●土地を育ててガッポリいただき！ 勝利条件である魔力を増やす方法のメインは、クリーチャーを配置した土地を育てて、地価と通行料で儲けること。領地を育てる手順は、①とりあえず止まったマスにクリーチャーを召喚。②属性の合ったものや防御型、強いクリーチャーに交換。③領地コマンドで土地をレベルアップさせる。といった方法が良いでしょう。レベルアップさせれば、地価・通行料が上がり、総魔力が増加。さらに、同じ属性のクリーチャーを配置したときに得られる地形効果が上昇するので、奪われにくくもなります。さらに重要なのが、エリア内で同じ属性の土地を複数持つと発生する連鎖。連鎖すると、レベルアップに金をかけなくても、連鎖している土地すべての価値・通行料がアップするという特典があるのです。

●カードは3種類……といっても、いろいろあります

領地を確実に守っていくためには、その土地に合ったクリーチャーの属性も重要になってきます。ほかにも能力値や特殊能力のタイプも考えて配置していかなければなりません。もちろん敵の土地を奪う侵略に向いたクリーチャー、防御に向いたクリーチャーなどもあります。アイテムカードには、武器・防具とスクロールがあり、スクロールはST値(攻撃力)は低くても地形効果を無視できるので、切り札として持っておくことをオススメします。「フライ」やホーリーワード系などのダイス修正スペルは、どんな局面でも役に立つ便利なカードなので、その効果を確認し、自分にとって有利な場面で使っていきましょう。やっかいな無効化能力を持つクリーチャーも確実に排除できる「マジックボルト」。このカードも持っておきたい1枚です。

カードを集めてボードゲーム！自分なりの組み合わせを探し出せ！

その3

▶カードのコレクションが充実してきたら、違うタイプのデッキをいろいろと作ってみよう。

●気がつけば、ブック編集に数時間

トレーディングカードゲームの要素を加えたこのゲームの醍醐味といえば、なんといってもブックに入れるカードの組み立てによる戦略です。どのカードを引けるかわからないからこそ、特定のカードに頼るのではなく、ブック全体が１つの方向性を持って機能するような組み立てが重要となるのです。とはいっても、いきなり１からブックの組み立てをするのは、かなりやり込んだ人でも難しいもの。まずは、最初にもらえるブックを元にして、自分なりのアレンジを加えていくことからはじめると良いでしょう。ストーリーモードを何ステージかクリアして手持ちのカードが増えてくる頃には、"お気に入り"のクリーチャーができてくるはずです。そこで、そのクリーチャーを中心に、重点をおく属性を１つか２つ決めましょう。属性を絞ると、①同じ属性の土地を確保する連鎖が作りやすくなる。②属性ごとのクリーチャーは能力の傾向も似ているので、弱点をフォローするためのカードの種類が少なくてすむ。などの利点もあるのです。つぎに、その弱点を補うカードをブックに投入。特定のクリーチャーに弱ければ、それに対応できるアイテムカード、ＨＰが低いなら「マジックボルト」対策のスペルを入れておくのが得策です。逆に、長所をのばすためのカードを入れるのもオススメ。そして、その方針からはずれるカードを省いて（これが一番悩むところ）枚数を合わせれば、新しいブックが完成するはずです。絶対強いブックとか絶対勝てる戦い方というのは、そうそうできません。しかし、ブックの組み立てで大切なのは、自分がどんな勝ち方をしたいのかです。そこのところを考えると、編集作業も楽しくなるはずです。

カルドセプトエキスパンションはじめて物語

カードを集めてボードゲーム! 自分なりの組み合わせを探し出せ!

その4

▶集めたカードは自動的にカタログに入る。友だちと交換して、すべてのカードをゲットしよう!

●対戦プレイが最高! でも、アツくなりすぎは……
COMのキャラクターも立っているので、ストーリーモードだけでも充分楽しめるこのゲーム。しかし、繰り返しプレイすると思考パターンが読めてきて、飽きてしまうのも事実です。オススメは、パーティゲームとしての対戦プレイ。編集したブック同士の対戦は、常に新鮮にプレイできます。また、対戦相手が初心者の場合、編集したブックをロードせずに、初期設定のブックを使って対戦してみましょう。対等な条件でプレイできるので、白熱した対戦が可能です。なお、対戦プレイはかなりアツくなります。負けるとかなりくやしいです。なので、普通のカードゲームのノリでカードの奪い合いをすると、ケンカ発生は必至。DPS的には、激しいカードの奪い合いはオススメしません。カード奪取数の設定は控えめにして対戦しましょう。

●問題点は特にない!?…… ロード時間も驚異的に短いし、操作もシンプルでわかりやすく、システム的な問題点はありません。あえて問題点を挙げるなら、カードのイラストに好き嫌いが出るかもしれない、ということぐらいでしょうか。イラストはどれも美しく、凝ったものばかりですが、かなり個性が強いので、受け入れられない人には少々ツライかもしれません。また、カードは300種類以上ありますが、この数はヘビーユーザーにとって、友だち同士で交換を繰り返せば、わりとすぐに達成できる数です(笑)。いっそ2万枚(!)といった果てしない枚数が用意されていれば、レアカードを獲得したときの喜びも大きかったのでは? さらにコンプリートを目指し、友だちを超えた交流会も可能になり、『カルドセプト』の輪も全国に広がると……ムチャですね。

おいしくてみるみるつよくなる（DS非対応）

ぬりえの時間

左ん プロフィール グラフィッカー、ドット絵師、マウス使い、などなどいろいろな肩書きを持つ昭和の乙女。自室内に「不思議空間」だけじゃなく「不思議な穴」まであるそうな。さてはて？

イラスト／左ん

COLUMNS OF 電撃コラムス DENGEKI

5人の偉人さんたちが熱く語る「電撃コラムス」。夏はまだまだ先なのに激熱な内容ですよ。火傷に注意してね♡

★保健体育の時間！ 始まるよぉ〜!!

育成ＳＬＧで女のコを育てていると、ふと疑問に思うことがあります。せっかくスケジュールを立てても、突然サボられてしまうのです。ナゼなのか？　巷では「それは、アノ日だからじゃないの？」説が、まことしやかに囁かれています。そう、月に一度やってくるという神秘の現象です！　と、いうような嬉しくも恥ずかしいお話をしますので、**男のコは外でサッカーでもしていてね♡**　かくいう筆者はわりと女性なので、女性のキモチがよくわかるカンジです。ご安心下さい（？）。

「アノ日」の苦しみには個人差があり、中には**「バイバイ、ブル〜！」**とか言いながら元気一杯の方もいらっしゃるようです。いいなあ。しかしこれは大変稀少な例であり、基本的に多くの女性がつらくてイヤ〜な思いをしているのです。１日中腹痛にもだえ苦しむ人、無気力になってしまう人、サナギになってしまう人など、その症状は実にバラエティに富んでいます。みんなはどうかな？　ちなみに筆者の場合は、激痛と嘔吐感で**気が○○いそう**になり、毎回死にたくなってしまいます。これでは命がいくつあっても足りません。でも、１個しかないので死んでません。ああ、よかった。

このような体験とは縁のない殿方には、そんなことぐらいでいちいち死ぬなー、とか、仕事サボるなー、と思われて然りです。とはいえ、特にギャルゲーの女のコなどは、普段からミニスカにノーブルマーのため、ポンポンが冷えており、**２日目あたりがかなりキツイ**のではないかと思われます。カワイイあのコも、このときだけはモノスゴイ形相をしてタタミを掻きむしっているかもしれないのですよ!?　ちょっとくらいサボられても、ここはひとつ優しく受け止めてあげたいものですね。

ところで、ギャルゲーの女のコのパラメータに、基礎体温表らしきものがあるとナマナマしくて良くないですか？　日によって、ウカツに手を出すと怒られたり、デキちゃったりするんです……。スイマセン、**言いすぎました。**

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い

Play Station プログラムパワーチェック

岩崎啓眞近況　いや本当にもう去年の年末ぐらいから見たくてしょうがなくて、5月の半ばにアメリカ行って見るのを画策してます。早く見たい。今回は乱文です（笑）

★「スターウォーズ」が戻ってきた！

「スターウォーズ」ですよ、「スターウォーズ」。僕が史上最も愛する映画、疑う余地もない、僕的ナンバーワン映画「スターウォーズ」の最新作がやってくるので超興奮状態でドキドキしているわけなのだが、この「スターウォーズ」ってのはよくよく僕と縁の深い作品だなあと思ったりする。

それというのも、そもそもなんで僕がコンピュータにハマったのか、そしてプロになってしまったのかと言えば、これが「スターウォーズ」の第一作が日本で公開されたとき（なんと1978年、なんてこったい20年も前だ）にブームを当て込んで作られたムック本、文芸春秋デラックスの「小松左京父子がスターウォーズに挑戦する」を読んで、あまりにおもしろそうだったことに、一念発起してコンピュータを始めた……ってのが理由だったりするからなのだが、それはともかくとして。

ともかく、そいつの最新作が今年の５月半ばにアメリカで、７月には日本で公開されるというわけで（ちなみに今回公開されるのは、構想されている全９部作のうちの一番最初のエピソードになる。そして今まで作られた物は４／５／６部にあたる。７／８／９も作ってくれるのだろうか？）、もうインターネットでは予告編のムービーが流れているし、日本でも予告編が見られたりするのだが……これが凄い！　ともかくもの凄い!!「ＦＦ」のＣＧが凄いとか、ナムコのＣＧが凄いとか、最近、日本のＣＧのレベルも上がってきたなあと思っていたわけなのだが、まあったくレベルが違う。

いや、ホントに、余りにレベルが違いすぎて、比較の対象にすらならない代物を見せられたという印象だ。

画面の後ろを歩いているワケのわからない生き物から、ロボットから、空を飛んでいるモノから宇宙船から、そこらじゅうにＣＧが組み込まれ、人間やらいろんなモンやらと合成されて動いているのだが、これがもう「どこまでがＣＧやら、どこまでが実写やら、どこまでがモデルなのやら、全く全然分からない」。しかも、全編動きまくり。……なんて、僕が百言、いや文字通り千言万句をつくしたところで、その凄さは絶対に伝わらない。ぜひ映画館で見るか、それとも〝http://www.starwars.com〞あたりから、予告編のクイックタイムムービーをダウンロードして（ちなみにクイックタイムは最新版の3.0が必要なので、人によっては新たにクイックタイムもダウンロードしなければならないかもしれないが）、見ていただきたいのだが、ともかく凄いワケなのだ。

とは言っても、その量はともかくとして、質については、ちょっと前に公開された「スターウォーズ特別篇」の完成度から、ある程度予想はついていたわけなのだが、それにしても目の前に出てくると感動もヒトシオだ。

と、ここまで読んできたみなさんには、何がＰＳと関係があるのやら、全く関係ないではないかと思う人もいるだろう。

ここから先にＰＳと関係がある話が出てくるので、安心してくれ。

要は新作が公開されて嬉しいので、自分がやったりしてきた「スターウォーズっぽい」作品をドドーンと紹介しようというわけなのだ（笑）。

まず本家本元のルーカスアーツの作品。

目玉中の目玉は、なんと今度の映画をゲームにしたヤツ。

アクションアドベンチャーだということぐらいしか、中身は分からないのだが、「エピソードＩ」が公開されるのと、ほぼ同時にパソコンとＰＳで発売されるらしいのだ。

これが日本に移植される予定があるのか、それともないのかもわからないのだが、ネットやろうぜで使う黒ＰＳなら動くので、根性のある人は個人輸入で買い込んでみるのもいいのではなかろうか？

次に紹介するのはパソコンの『X-WING』シリーズ（本当にデキがいいタイトルは、パソコンに集中しているのだ）。

これは名前の通り、自分が反乱軍（本当はリベルフォースという表現をされるので、共和国軍とでも訳す方が正しいのだが）の一員となり、Ｘウイングとか、Ａウイングといった機体に乗って、様々なミッションをこなしていくゲームと思えばいい。

このシリーズは、つい最近、最新作が登場したばかりで、そのうえ山ほどあるのだが、今なら昔のシリーズをひとまとめにしたパックが販売されているので、パソコンを持っている人はぜひプレイしてみる事をお勧めする。

パソコンで海外物というと、難易度などが気になるかも知れないが、余り難易度は高くないし、操作も『エースコンバット２』がプレイできる人なら、十分に楽しめる範囲なので、ビビる必要はないぞ。

次に有名なシリーズが『ジェダイナイト』。これまたパソコンなのだが、やっぱりおもしろいシリーズなので、パソコンを持っている人はアクションが苦手ではないのなら、一度はプレイしてみることをお勧めする。

それから、すごく複雑なシミュレーションなのだが『リベリオン』という作品もかなりのお勧め品。ただし、これは今書いたとおり「すごく複雑」なので、英語が苦手な人には少々ツライかもしれない。

さて、これから先はＰＳでも発売されている作品で、日本でも簡単に手に入れることが可能な作品になる。

まず『レベルアサルト２』。ムービー主体のアクションゲームな上に、難易度的にも厳しいものがあり、パソコン版と比較するとやや落ちるのだが、それでも雰囲気は凄い。かなりのお勧め品。

次に『ダークフォース』（正確には〝DARK FORCES〞なのだが）。これは、正直言って、あまりいい移植ではないので、お勧めしない。

それから『ジェダイマスターズ』。これは「スターウォーズ」の有名なキャラクターを使った対戦格闘。デキは悪くないのだけど、海外ゲームにありがちなアバウトさが目立つ作品なので、好き嫌いがはっきりとわかれるだろう。

これで本家本元はおしまい。本当に面白い作品は、パソコンに集中しているのが残念なところだが、これはかりは仕方あるまい。

で、これから先はまがいものというか、ＰＳで発売されている、なんか「スターウォーズ」っぽい作品、ということになるのだが、これが実に実に少ない。

おまけに、あっても大抵デキが悪いか、もしくは古すぎて話にならないレベルなので、困ってしまうのだが、Ｉつだけズバ抜けた完成度の作品があるので、これはぜひプレイしておいて欲しいと思う。

それが『コロニーウォーズ』（シグノシス制作・アートディンク発売）だ。もうＩ回書いておこうか、『コロニーウォーズ』（シグノシス制作・アートディンク発売）だ。

これまた宇宙戦闘のシミュレータなのだが、自機がすんげーカッコ悪い（これが残念なことに掛け値なしにカッコ悪い）のを除けば、素晴らしい完成度。

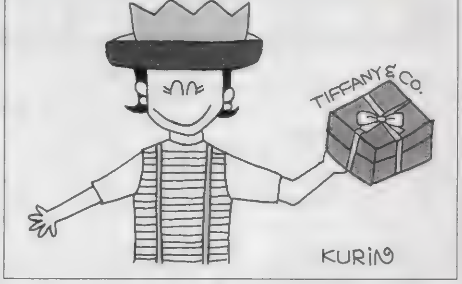
もーこのＩ作はＰＳの宇宙物では最高峰だと、堂々と胸を張って言える。

てなわけで、駆け足で紹介したけれど、ともかく「スターウォーズ」がやって来る。こいつはケタはずれに楽しみな事件なのだ。なんといっても……（以下、エンドレス）。

よしきくりんのへんちくりんコラム

初心者の気持ち

よしきくりんプロフィール　『ときメモ』優美役でおなじみのキュートボイスアクター。ドライビングテクニックはB級ライセンスを持つほどの腕前。今回は新番組情報もあり！　要チェックだぞ!!



★春の新番組情報！そして芸が細かい『MG』

4月上旬の花冷え陽気のお陰で、今年の桜のお花見はいつもの年よりも長く楽しめたように思います。近所の桜並木もベールのかかった春霞の如く、年に一度の華麗さを誇っていました。また来年お会いしましょ。

季節柄、今月はいろんな新番組が始まっていますね。ではここで、この春からのレギュラー新番組情報を1つ。毎週金曜深夜2:30～3:00テレビ東京の「妄想ビーム」という番組のナレーションをやってます!!　ザッピングテレビという感じで、内容は見てのお楽しみ。みんなも見たら是非感想など聞かせてねっ。

芸術の秋ならぬ芸術の春（?）ということで先日、2つの美術展に足を運びました。1つは高級宝飾展で、かの有名な「ティファニー展」。ティファニーブルーとも言うべき鮮やかな青い箱に純白のリボン。この頃のトレンディドラマでもプロポーズのシーンには、欠かせない小道具になってますよね。今やN．Y．5番街の名物となっているこのショップは、元々文具とファンシーグッズを扱うお店だったというから驚き。今回はジュエリーと銀器など250点を展示。中でもチーフデザイナー、ファーンハム時代に作られたというライラックのブローチは、蕾から花びらに至るまでもが実に精巧に出来ていて目を見張るものがありました。そして、もう1つはハプスブルク家による、日本初の「古代エジプト展」。石像に刻まれた象形文字。その時代にどんな人がこの文字を刻んだのだろうと、想像すると何だかワクワクしちゃいました。また、2体のミイラも展示され、X線で透視してあったりしてとても興味深いものでしたよ。

さて、今回のゲームレポートは『メタルギアソリッド』の第三弾。ゲームの進み具合といえば、今だスローペースから脱出できず、ちょいと焦り気味。映像上の細かい発見として、吹雪のシーン。雪上に付けられた足跡が、次から次へと降り積もる雪によって消えていくのにはビックリ。芸が細かい！　また、敵兵がくしゃみをしたり、ときにはあくびをしたりと、ちょっと間抜けに見えるけどこれまた芸が細かい！　それからボスの指示によって、メリルと交信をしないといけないんだけど、その周波数を知る術がわからなかったのよ。で、実は適当に周波数を合わせて発見しちゃいました（編：パッケージの裏を見ませんでしたね）。これ、はっきり言ってかなりの根気が要りました。だからこそ周波数をピッタリ発見したときの感激はひとしお。さぁ！地道に前進あるのみだぁ!!

イラスト／よしきくりん

シリコンバレー在住・ナベP殿下が贈る

西海岸電脳遊戯事情

ナベP殿下プロフィール　ガソリンが1ガロン（約3.8リットル）につき50セントという急激な度合いで値上がりしました。1ドル60セントだから日本よりはまだだいぶ安いけど、かなり痛いなあ……。

★映画に関する日米格差は、何が原因なのでしょう？

先日、久しぶりに近所の映画館に行って、封切りしたての映画を見たんだけど、やっぱりアメリカの映画館はいいね。音響、イス、その他の設備もいいし、お客もたくさん入っているし、新作もどんどん封切られるし、見るからに経営が順調そうです。日本じゃ、活気のある映画館ってほとんど見たことがないなあと思って、その原因を考えたら、やっぱりチケットの値段が一番なんですね。こっちでは、大人の普通料金が$7.75くらい。昼間だったら$5.75になります。日本では、映画の日ですら1000円で、普通は1800円でしょう。ズバリ言って、この差がすべてでしょう。

やはり日本でも、同じくらいの値段設定にすべきです（毎日映画の日にすればOK）。あと、どうせ昼間はお客さんが少ないんだから、封切りしたての作品を除いて館内の全映画を見放題にしてしまいます（アメリカではもちろんそう）。映画好きで、暇のある人が結構来るかもしれません。館内の飲食物を充実させて、値段をそこそこに設定しておけば、十分採算が取れるでしょう。イスや音響などの設備にももっとお金をかけてほしいけど、まずは料金設定から始めましょう。

実は、アメリカでは、レンタルビデオがはやり始めた頃、多くの映画館が苦境に陥り、生き残りをかけて徹底的に改善された結果今日の姿があるというわけなのです。家庭のテレビでは味わえないものを、納得できる料金で提供するという正攻法の改善は多くの人に支持されて、映画は手軽な娯楽のトップの地位を守り続けています。そして、ハリウッド映画に代表される大作も、こうしたシステムがうまく機能しているからこそ、次々と生み出されてくるわけです。みんなが映画を見るからこそ、キャラクターグッズの価値も高くなり、ゲームソフトを含む関連産業も育つという具合に、産業としてみた場合、とてもうまく回転しているのです。

一方、日本の現状を見てみると、日活、松竹など映画会社の沈没ぶりを振り返るまでもなくお寒い状況は年を追うごとに悪化しています。日本の映画館と映画界の再生を陰ながら祈りつつ今回の記事を書きました。

ところで、先日見た映画のタイトルは「The MATRIX（マトリックス）」。近未来SFアクションですが、脳につないだコンピュータでプログラムを走らせるだけで、カンフーや柔術をマスターしてしまうなど、ゲーム的な感覚がイカしてます。今年一番のオススメ作品。

イラスト／山師

流通の鬼かまやんが斬る！

PS業界大人の話

鎌田重昭プロフィール　フリーの業界事情通の方で、現在のお仕事は、ゲーム評論、ライター、プランナー、CGデザインなどなど、多彩で多才。流通関係の話は得意中の得意でおまかせなのです。

★波紋広がる次世代ＰＳの未来

関東近辺では桜も見頃を過ぎて、春というより初夏を思わせる日もある今日この頃です。皆さんはお花見に行きましたか？　私は渋滞してる首都高の上から千鳥ヶ淵（皇居のお堀端にある桜の名所）の夜桜見物ができただけでした。会社を辞めて個人で仕事していると、もっと自由にスケジュールを組めるかなと思ってたんですが、なかなかそうはいきませんね。相当しっかりした意志を持って「ここはお花見！」とか決めておかないと、ズルズルと仕事になってしまいます。まあ、根が貧乏性なんでしょうねえ。

さて、衝撃の次世代ＰＳ発表から２カ月近くになりますが、話題は鎮静化するどころか異業種まで巻き込んで、波紋は広がる一方です。私も情報収集のためにいくつかのインターネットでのニュースを購読しているのですが、発表以来毎週のように次世代ＰＳ関連のニュースが配信されています。それがその週のトップ３以内に食い込んでいるケースがほとんどで、世間での関心の高さに驚かされています。

いってしまえば玩具の１ジャンルにすぎないＴＶゲーム機である次世代ＰＳが、これほどの注目を集めるのはなぜでしょう。このマシンにどんな期待がかかっているのか、どうして異業種までがそんなに関心を寄せるのか。今回からそのへんの事情をお話ししましょう。

まあ、これほどまでに大きくなったゲーム「産業」です。直接的な（ハードとソフトに限定した）売上がついに１兆円の大台を超え、間接的な経済効果まで考えると日本の主要産業の１つとなった、といっても過言ではないでしょう。

しかし、いくら規模が大きくなったといっても、ほかの基幹産業と呼ばれるジャンルに比較すればまだまだ小さいですし、たかがゲーム機に……とお考えの方も多いでしょう。これには今後の経済情勢を変えうるかもしれない大きな２つの期待があるのです。

まず１つは家庭用マルチメディア端末としての期待です。バブル崩壊以降ずっと経済は低迷を続けています。戦後日本経済の牽引役となっていた電機業界も、長い不況のトンネルの中です。これは単に金融市場の低迷による経営状況の悪化ばかりが原因でなく、もっと単純明快な理由があるのです。そうです、これといって売れるものがなくなっているのです。

以前、電気街の歴史でもお話ししたことがありましたが、これまで電機業界は数々のヒット商品に恵まれながら発展を続けてきました。ラジオ、ＴＶ、冷蔵庫、洗濯機といった商品が、一家に一台というペースで普及していき、それにともなって産業全体が発展してきたのです。

ここで皆さんに質問です。うちにＴＶが無い人……って、いるワケないですよね。だいたいＰＳが遊べないじゃあないですか。それどころか自分専用のＴＶも持ってるという、複数台所有の家庭も多いと思います。

主要な家電製品の普及率は軒並み100％近く、場合によってはＴＶやエアコンのように各部屋に１つずつあるケースも多いでしょう。そうすると壊れた場合の買い換えや、結婚・転勤といった場合の買い増ししか需要がなくなってしまっているのです。

これは電機業界に限らず、家庭用品と呼ばれるものの大部分に当てはまります。これがないと生活に不便だから、どうしても買っておきたいというモノは、だいたい揃ってしまっているんです。ある意味で飽和状態になっているんですね。

日本経済が右肩上がりで成長を続けていた背景には、それを支える需要が存在したからなのです。このところずっと不況だ不況だといわれますが、潜在的な購買力（なにか欲しいものがあったら買える余裕）というのはそんなに悪化していないという見方も多いのです。私もそう思いますね、だってちょっとブームになったからといって、不況にダンゴのＣＤがあれだけ売れます？

えっと、話を戻しましょう。業界がいま期待しているのは次にくる「一家に一台」というアイテムなのです。パソコンもそうした期待を担っていたのですが、いまだ家電品となるまでには進化していません。普及する家電品となるには、ＴＶや洗濯機のようにオバさんでも扱えるくらいに操作が簡単にならないとダメなのです。

しかし、世の中これだけ情報化社会となってくると、ＴＶ、ラジオといった今までのメディアでは扱いきれない情報があふれてきます。インターネットがものすごい勢いで発達していますが、これも基本的にはパソコンの導入が前提ですから一般家庭レベルではまだまだ敷居が高い状態です。

ここまでの話を整理してみると、不況を打開するには「一家に一台」普及できる新製品が必要で、情報化社会に対応した商品でパソコンみたいに操作が難しくないけれど同程度以上に能力が高いもの……ほら、次世代ＰＳの条件にピッタリでしょ。

当然これをベースとして、さまざまな応用によって商売に結びつけようというのが、現在次世代ＰＳがビジネス界で注目されている最大の理由なのです。

■ＴＶゲーム機を情報端末等として使おうというのは決して新しいものではなく、これまでにもさまざまな試みがありました。次号ではＴＶゲーム機を異業種に応用しようとして、志半ばにして倒れていった例なども交えながらお話しを進めたいと思います。

イラスト／菅野博士

PSの奴隷

どんなことにも負けないくらい強い気持ちでつながりあってしまう新世代のハガキ読者参加型コミュニケーションページです（仮）

まんが／岩瀬さとみ

なんていうか、もうすぐゴールデンウィーク！　正統派のゲーマーとしてはたまっているソフトを一気にクリアしちゃうのが正しい過ごし方でしょう。外に遊びに行っても混んでるだけだしね。本当に。

奴隷の DOREI どよ

ＰＳの奴隷は絶好調発売中のＰＺＧ作成ソフト「落ちゲーやろうぜ！」は作ってよし、グランプリ参加作品で遊んでよしなんですよ。お店で売ってなかったら注文しよう！　と超しつこい宣伝も100回超えたよ記念ってことで許してくれる、素晴らしきＰＳ及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、ＰＳ、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は超簡単。ハガキを買って、何か描いてあて先明記でポストに入れるだけ！　ソレだけです。たったソレだけ。読んでるだけより、ものスゴク楽しいですよ。ホント。

ベラクモ大ネズミのチュー太はボクの親友なんだ。両親や街の人はあんな害虫と遊んじゃいけないって言うけど……。僕はそうは思わない。だってチュー太といる時だけが、ボクがボクを取り戻せる、唯一の瞬間なのだから。「いいかい、チュー太。電撃プレイステーションの読者ページ「PSの奴隷」は略して「DPSど」、11ページで大迫力、掲載ハガキ枚数ゲーム専門誌最強のスペック。さらにリニューアルで見やすさUP！　写植文字はちょっと小さくなったけど……見慣れちゃえば平気って意見が多いんだって。スゴイよねぇ」チュー。「あっこら、ダメだよチュー太。そ、そんなところに入っちゃ……あっだ、ダメだっ」ヂュー。「ダメだってそんなところかじっちゃ……あ、イタ、イタ……ウァァァァァァァァァ」。

対戦ゲームは楽しいなぁしかし。RPGやSLGもカードゲームもあるし、イロイロなネット対戦もいい感じ。10年前には夢でしかなかったのに。スゴイです。

通感じてますよね。バカライターのメンバーも歳を取るってもんです（笑）。

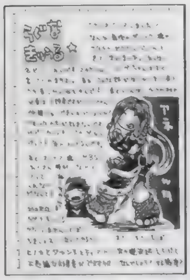
◀富山県　冬月れんさん：変わりますからね。思いっきり。ダンス時は妖艶ですから。

◀富山県　すだこさん：期待しちゃいますよね。多人数協力プレイもできますかねぇ？

◀栃木県　綾瀬七美さん：やはり、名前カタカナの刑でしょう。うらやましいですよね。

▶千葉県　坂埼柚さん：男性も結構多いですよ。まあ、DPS全体だと男性読者が圧倒的ですし。

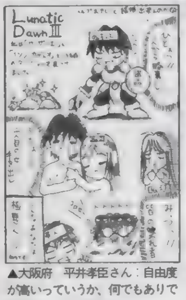
▼千葉県　宮部央萌子さん：目からビームはキスティス先生でもう十分でしょう（笑）。



◀長崎県　森らおさん：対戦しないとなのは悲しいですよね。どーしようもないです。

◀滋賀県　民てる戸さん：つーか出ろっていうキャラが多いですよね。ものスゴク。

◀宮城県　山形紅子さん：『I』で頑張らないといけないのは大変です。結構道のり長いです。



▲大阪府　平井孝臣さん：自由度が高いっていうか、何でもありですからね。このゲーム。

▲神奈川県　ユドウフさん：次々と経過していく時間は悲しいですよね。自分の周りを。

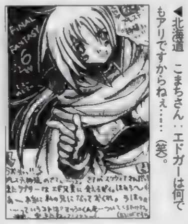
▲埼玉県　田島裕士さん：続編はアーケードなんですよね？　確か。期待しましょう。

▲富山県　すだこさん：この手のリズムゲーは誰かと遊びたいですよね。絶対。

▲宮城県　山形紅子さん：幼なじみで恋人同士って実際にはあまりないですしね。

◀大阪府　海緒かずねさん：「FFⅧ」、魔法のジャンクションが決め手でしょう。対ボス戦はソレ。なので魔法のドローは大事です。

◀静岡県　桜峯あきらさん：ありがとうございます。イロイロあるとは思います。



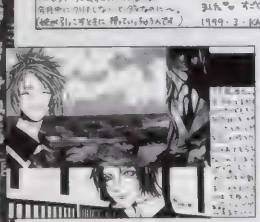
◀北海道　こまちさん：エドガーは何でもアリですからねぇ……（笑）。

◀神奈川県　饑餓宮さん：ベストEDは見ておかないと。ダメでしょう。

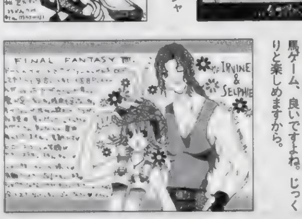
◀愛媛県　風天さん：たまらないダジャレがもう、ステキ。

◀大阪府　キノピコンさん：人気あります。戦闘中のポーズカッコイイですし。

◀福岡県　菊地弥さん：次世代PSでもポケステ使えるそうです。



◀大阪府　東本夕夜さん：1人暮らしでゲームはまさにパラダイスですよね。



▶愛媛県　如月二月さん：ラグナさんはいい感じです。どー考えてもワクワクです。

▶神奈川県　正見カエルさん：競馬ゲーム、良いですよね。じっくりと楽しめますから。

「自分では本当に好きなことをしたいと思っているんですが……なんかどうしたらいいのか、全然判りません。学校も行く気になりません。前までは……自分のやりたいコトのために、イロイロと犠牲にしちゃうのも仕方ないって思ってたんですけど、その「自分のやりたいこと」が本当に自分の意志なのか、あやふやになってきてしまいました。ハッキリいって詰まってます。RPGで謎が解けなくて先に進めない状態、というよりも、自分にとっての謎がどこにあるのか判らない状態っていうか。どうしたら、いいですかねえ？」
香川県　モーリスさん：

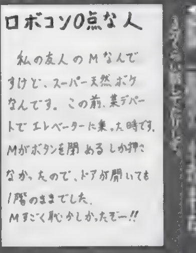
自分のぶつかっている壁が見えない時……まずは生活自体が壁にぶつかっているんだと考えてみるのが、ファーストステップ。これは何かに向かって突っ走っている時にぶつかる壁と違って、一見、攻略法がよく判らないのがクセモノ。というか実は、この自分がナニをしたらいいのか判らない、ナニをすればこの状態から抜け出せるのか判らないっていうイライラが、＝人間が生きて行く上で最大の謎、または問題と言っても過言ではないでしょう。なんだか一気に宗教とか倫理社会な話になってきましたが（笑）。これはもう、昔の人がガンガン悩んできたにも関わらず、未だに事実上解決方法が「ない」のがステキすぎ。もう、なんとなくモンモンと「自分はコレで良いのだろうか？」と、悩み続ける以外になす術ナシということになります。……ってこれじゃ何の解決にもなってないですね。さて、そんな人として、最大の壁にぶつかってしまったモーリスさんは一体どーすればいいのか？　最善策は、とりあえず、ナニもせずに、ただひたすら目の前にあることをクリアしていくこと、でしょうか。楽しかろうが、意味があろうがなかろうが、とにかく、頑張ってみる。「何か目的がないと頑張れない」っていうのは逃げるためのイイワケで、人は何の目的がなくても頑張ることができます。まあ、頑張った結果が出ても虚しいだけですけどね。ただ……頑張る過程で、何かに気づける可能性は結構高いです。少なくとも「オレはどうしたらいいんだろう」ってナニもせずにダラダラと頑張らないでいるよりは高いです。とにかく行動しないとナニも始まらないってヤツですね。それ以外で……解決方法は見あたらないです。1、2カ月ナニもしないでボーッとしているっていうのも手は手なんですけど……非常に後ろ向きでお薦めはできません。気づくまで時間がかかるし。とりあえず、もがいてみる。手足をジタバタ動かしてみる。考えてみる。面倒だけど大切だったりします。

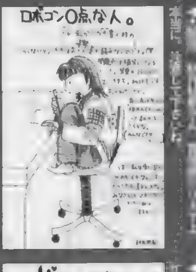
ロボコン0点な人

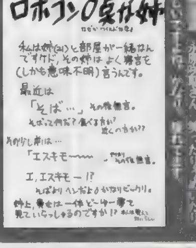
見出し書けよなー

ちゅーかリードと見出しがないよ。（ほ）。連載長いんだから忘れるな。な？　（魔）

基本的に前回から立て続けに仕事に追われているので、ネタがないです。しかしギリギリのタイミングで1本ゲームをプレイすることができました。ネタを作るためと言っておこう。本当はゲームなんかしている場合ではなかったから。んで、何をしたかというと「ソウルハッカーズ」だったりします。SS版のとき評判は聞いていたので気になってたんですよ。ちなみに「デビサマ」の方はおよそ4カ月間のSS所有期間の間にプレイはしたんだけど30分くらいでやめた前科あり。ペルソナも最後までプレイしてないし……考えてみれば「女神転生」の流れを組むゲームは、ほとんど手を出してるけど途中で投げてます。今回はどうなるかねぇ。序盤ザッとプレイしてみた限りは面白そうなんだけど。また本編より体験版をプレイしてた時間の方が長い状況だから、どうなるか判りませんね。5月の連休にでも遊んみましょう。つーか体験版の「ペルソナ2」がかなりイケてるのです。でもそっちの方が楽しみです。早く6月にならないかな[illegible]。6月と言えばやは[illegible]聞いて気になってた[illegible]ィア」もでるし、楽しめそう。







「FFⅦ」と「サガ2」の2本連続は厳しかった。これはどこの編集部でも同じだと思うけど。さて、その「サガ2」なんですが、以前にもちょっと書いたけどやっぱり面白いです。個人的には「FFⅧ」より好きですね。しかしシナリオがぶつ切れになるから、のんびりレベルアップできないというのはちょっと悲しいです。最終メンバーが登場してからも、レベルアップさせるタイミングってのが難しくて。この辺りも含め、全体としては不満も多いけど、やっぱ戦闘しているだけで楽しいというのは希有なゲームだと思うっす。今回は行動順やロール設定で狙って連携を起こせるのもイイ感じでした。つーワケで気が早いですが「サガ3」にも期待するのでありました。でもコレ、一般的にはどうだろうか。とことんライトユーザーをおいていっている気がするのだが。不満点を許せるのは、自分が「サガ」が好きだからだし。ま、自分が楽しけりゃいいか。次はさすがにPSというワケにはいかないだろうな。まぁ順当に次世代PSになることを祈る。（ほ）

面白いぞ「ソウルハッカーズ」。「P・メッチー（ポケステ）」もいけてるし。（魔）

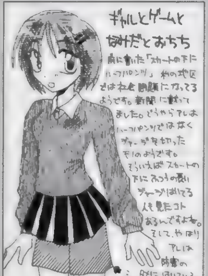
「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」増刊Dの「CDの奴隷」の3つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。100号からは心機一転！　ポイントリセットで気持ち新たに次の決算を目指します（次の決算号はまだ未定です）！　ハガキを送って楽しい毎日。さらにオマケ付きってワケでいかがでしょう？　住所もカンタンになってますし。ね？　描こう？

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いたり、傷ついてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（奴隷関係ならコーナー混在OK）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみOK。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒は処分されてしまうので、1枚ごとに、最低県名とTEL、名前（PNも）を書いて下さい。イラストなど、鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×です。増刊のDの「CDの奴隷」でのみ募集していたCGは本誌でも募集中です。必ずハガキ（大の紙）にプリントアウトして送って下さい。

ギャルとゲームとなみだとちくび

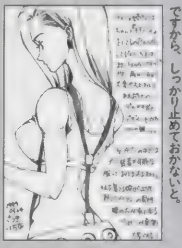
プロ野球が開幕したが、松坂は予想以上だった。オープン戦、マジで手ェ抜いてたかも。「パワプロ」的には156km/h、スラ3、カ2、Vスラ5、一発病というのが俺的判断。（中）

上原多香子の「my first love」、売れたみたい。俺も買ったけど。歌唱力に関しちゃ、やっぱ後ろで踊りレベルに感じたが、多香子のってだけで俺的にはOK。にしても今井と島袋んときよか売り出しに力入ってる感じがするなぁ。PVも金かかってそーだし、CMもタイアップしてるし、雑誌の表紙も気づいただけで3つ飾ってたし。ま、ルックス的にはSPEEDの中じゃ群を抜いてるし。ルックスという話では、チェキッ娘にいた下川みくにがピンでやるようになったのも同じかな。例の番組は数えるほどしか見てなかったけど（同じ時間に「江戸を斬る」の再放送やってたから。でも、里見の金さんは上品すぎてダメだな。西郷のほうがイナセな感じでいいぞ）、あのメンバーの中じゃ石コロとダイヤくらい違ってたし。話は変わるけど、4月過ぎるとTVも改編期で、番組も出演者も変わるよね。女子アナに限っていえば、NHKの久保純子が朝、TBSの木村郁美が夕方のニュースに変わったんですよ。朝は起きない俺なので、生活からクボジュンが消えてしまった。反対にキクイクはよく見れるようになってうれしい。ちなみに彼女、番組最後を見て気づいたけど、軽く足をクロスさせるコンパニオン立ちしてんのね。これって研究熱心……なのかな？



▲北海道 マヨネーズ・ガールさん：男子的にはかなり悲しいです。エロ度500%ダウンって感じです。

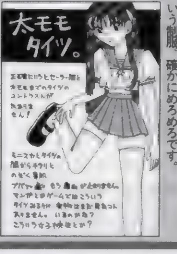
▲長野県 御澤あゆさん：揚げ物は厳しいですよね。どうしても。火傷だらけになっちゃいます。



◀大阪府 砂月亜菜さん：まあ、戦闘するんですから、しっかり止めておかないと。

◀愛知県 メタルうさぎさん：極細は折れちゃいそうで怖いですよね。

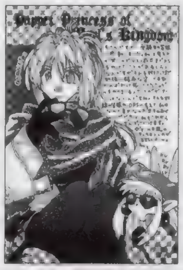
◀宮城県 トモさん：男子はもう、そこに釘付け。どーしても見ちゃいますって。



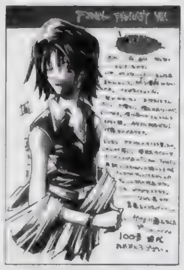
◀千葉県 ラブラさん：ありますよね。こういう制服。確かにめろめろです。

◀大阪府 しだのなにがしさん：彼女、虚ろな目でナニを見るのでしょう。

◀岐阜県 ひいらぎさん：好きなモノは好きってコトで。2もいいですよ。



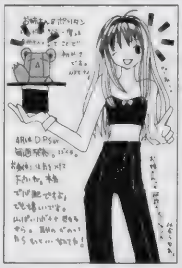
◀愛媛県 人獣クロコさん：やりまくっていてもゲーマー、やらなくてもゲーマー。



◀和歌山県 ギ眺さん：音楽、控えめですけど、良い曲多いですよね。

◀滋賀県 民てる戸さん：『2』で『1』のキャラが大活躍だと面白いんですが。

◀兵庫県 碧珠さん：全てはそう思うところから始まるのです



◀徳島県 長尾叶矢さん：みんなボロボロなのです。でも頑張ってます。

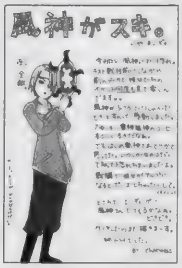
◀埼玉県 来田二三志さん：またムチャなシステムなんでしょうか？ 期待しましょう。

◀埼玉県 ヨシキチマルさん：いい感じでアレンジされてますよね。

◀茨城県 みなみ流水さん：登場したときは仙人のようでしたからね。トモ、強いですし。

◀秋田県 河馬さん：自立心豊かでステキじゃないですか。将来有望ですよ。

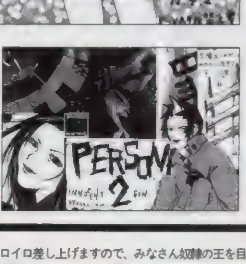
◀滋賀県 民てる戸さん：なるべくハデに楽しまない方がいいでしょう、気を使って。



◀長野県 どんぶりねこさん：いい味出てますよね。漢字しゃべりも◯ですし。

◀大阪府 ほにへにさん：動物たくさんですよね。世話が大変そうです。糞とかエサとか。

▶京都府 架上響さん：ガーデン制服イイですよね。そういえば次世代PSの発表会で、一瞬だけ、スコールを学園女生徒と踊らせてました。



▶大阪府 東本夕夜さん：もう少ししたらさらに新情報が明らかになることでしょう。ワクワクしますよね。

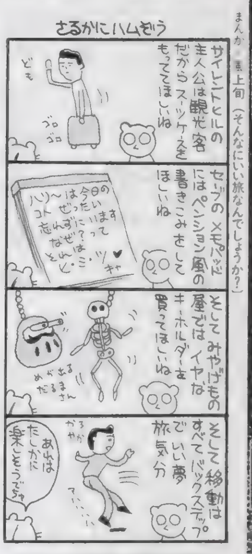
◀奈良県 霧■KE-さん：編集部も大変ですが……エチケットとして言わないことになってます。

◀茨城県 機巧さん：どうなんでしょうねぇ。毎回違いますからねぇ。予想しにくいです。

◀愛知県 水鶏さん：アーヴィンは楽しそうですよね。本当は気が小さくてダメなボクだし。いい感じです。

そんなワケで、今週は「ソウルハッカーズ」をちょっとプレイしただけでした。しかも最初のダンジョン（現実）でキャロルなんとかってボスに瞬殺されたところで終わってるからまだ何とも言えない状況ですけど。あ、でも「ペルソナ2」の体験版は、最後まで遊びました。面白かったです。うわーなんか中学生の感想文みたいだ。でもあれだけでは全体像を判断しかねる気もしますね。ただ気になってた戦闘のスピードが前作からかなり上がっていたのでなんだかいい感じ。エンカウントがちょっと多いような気もしたけど。前作のお話を引きずっているし、新しいキャラたちもイイ感じだったたし、どことなくコミカルな場面が今までの「女神転生」系列の作品とはちょっと違った感じで、個人的には楽しめそうです。5月ってわりとゲームしてる時間ありそうなんだけど、6月に入るとまた忙しくなりそうでイヤな感じですが。今後の遊びたいソフトって、6月以降なんですよね。困ったことに。ただここ最近の忙しさが異常だったような気も……

若いうちは……というか、アイドルは大変だよね（■）



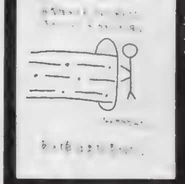
各種コーナー絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」：ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆■。

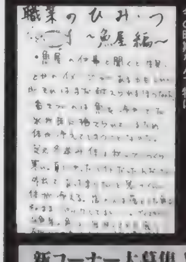
「プリクラQ」：プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！

「カラオケGO」：■■■なりちゃんと募集中（笑）。

「ゲームライター■■」：ライターになりたい人へのプチ講座。続けて読めばキミも立派なDPSライターになれる！ かもしれなかったり。



◀千葉県 ■■■■さん：■■■■■■■■■ぱり。書くとすると。



◀秋田県 Qマン2マンさん：■■■■■。今の時期なんて特に。

新コーナー大募集！
「職業のひ・み・つ」

新コーナー！ あなたのお仕事の秘密を描いて送ってください！ 学生も仕事のひとつ。これは一般には知られていない！ っていうネタなら何でもOKです。地域限定、風俗、公務員など何でも可。ボクに教えて！ 何かを。

賞品説明でーす。各賞品が何ポイント獲得でもらえるか等はまだ未定。とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指してみて下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象基本賞品●（1：奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳。（2：奴隷テレカ：ポリタン&お姉さんが愛らしい。（3：奴隷シール：奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！ その他にもテレカや豪華なアイテムがもらえると思われます！ みなさんガンバってみたり、みなかったりすると、楽しかったり楽しくなかったりするかもよ（どっちじゃぁ）！

色々と春のアニメの新番組が始まりましたね。まだ全部観ているわけではないのですが、ひと言。際だって面白いモノは今のところないかな。期待の作品群も、クオリティは高かったけれど、まだ様子見加減といおうか、マチマチとでもいおうか。「十兵衛ちゃん」ギャグがイマイチかなぁとか、今回の「ヤマモト・ヨーコ」はOVAよりましかなとかとか、思っちゃいました。一番気になる「∀ガンダム」はまだ観てないしなぁ、楽しみなんだけどね。とても。(う) とか (ハ) は、今日観てたなぁ「∀」。どうだったんだろう？　そういえば、前号で、米たにヨシトモ監督を米谷ヨシモト監督と書いてしまったような……。ま、いいか。「デジモン」のモンスターたち、最初のモチモンとかの方が、いまよりかわいいと思う。　(ち)

まだか・田中まさし「そりゃもう……ってワープして逃げたらどうしましょう?」・イラスト　NDC

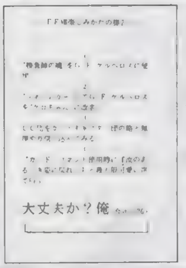
ランキング発表

85：東本夕夜
80：小見幸子
70：CUSTOM、樹宮匡平、
：くめた夏緒
65：小島要、ちったん
60：スティーブン、
：ねこ香織、布施唯華
：ゆず21号、RATA
55：楓来らみー、すだこ
：長尾叶矢
50：雨宮五月、祥人、昭直利、
：英桃、宮崎あさみ、蘭丸、
45：彩秘、SATOMI
：鯖田ユキ、十々夜
：みなみ流水
40：卯月レイヤ、水鶏、
：サハライワリ、ユズコ、
：渋木直美、民てる戸
：藤苺らえる、水上陽平
35：いふじこう、如月二月、
：クラゲ2号、白犬、
：週末の怪人、ののき、
：のぶすけ、ハリガネ、
：はせがわ鼻仁、無為
：MEGA−DOG、
：山形紅子

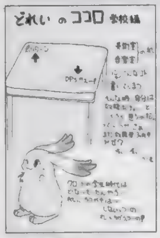
●30：庵屋、御澤あゆ、神楽しずく、亀道楽、菊地弥、QマンZマン、きりま水樹、朱見珠、瀬田戒里、せんづき千春、ぞう、太一、田中将司、ちょこぐま、にいさま、ばらスィー、藤崎あすか、堀川まじめ、メタルうさぎ、山師、ららら、●25：哀原斑、明石知子、秋山たつみ、綾千、えーる、カカオマス夫、唐川遊人、霧葉みしでぃあ、桐生新、ゲーム一家、ごちうり、さんとこ、白河風華、スっちょん、TOMY、トモ、とるとる、鶏肉、華玲子、日向アキラ、日向ラジヲ、藤咲尚、ポリエステル、真崎桐夜、真宮まゆ、むにゃん、ユドウフ、龍百蓮、●20：亜葵、青沢弘影、秋月枯都、いっちー、岩跡B太、いわきゆーし、慇懃無礼、宇海遊、えんぜるぽーい、おてんとう虫、架上零、楓月さらら、風天、我楽多、キノピコン、吉良、毛、ココパット、こすずめきの、湖山たみ、ころーにゃ、彩軌彼方、佐土原ひろあ、更人黙夜、霜弥こゆり、白河勇魚、貴音しゆり、谷川蛍雪、月の柩、哲−PAY、NAKO、ねぎぬた、乃亜、野々海ちな、のみねこ、パー子、ばり作、ばんちょす、雛瀬ユキ、藤神哉也、藤本R、藤本明斗、まじん、望月きりか、もやし、矢江サクラ、柳けふ、ゆきこ。、麗明
★15ポイントは62人でした。まだまだ逆転トップは狙えます！

◀福井県　つるばみさん：イデオンとか、ガンダムとかも埋まってそうです。

◀滋賀県　摩舞維一さん：おめでとうございます。楽しげな展開を期待しましょう。

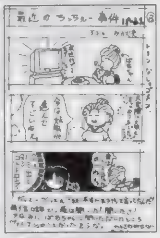


◀滋賀県　リルガミンの悪夢さん：大丈夫です。編集部には今年で32とか平気でいますし。

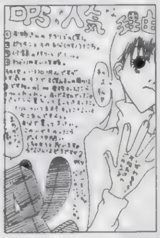


▲神奈川県　石桜寺御影さん：どんどん深く深く。もっともっと。地道に活動を。

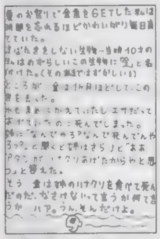
▲三重県　ハリガネさん：妖しいですけどね。楽しいんですよ。かなり。

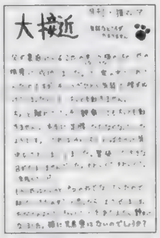


▲北海道　朱童カズ美さん：文明進んでますよ。本当に！　確実に！　次世代！

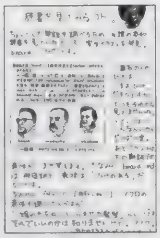


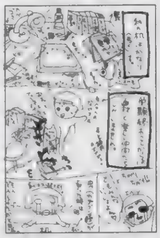
▲長野県　遊さん：MCシールは妖精さんが作ってますからねぇ。大変です。

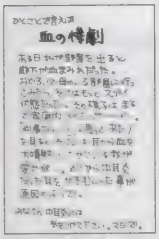

▲奈良県　ダブルMさん：ハナクソは……悲しいですねぇ。ハナクソ死。



▲大分県　白犬さん：兄弟愛は……ないでしょう。猫はかなり勝手ですからね。

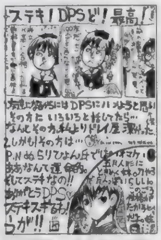

▲千葉県　阿奏香澄さん：辞書は楽しいですよね。球にムチャなの載ってますし。


▲千葉県　七月七日晴れさん：生猫がステキすぎです。編集部も似た感じですが。

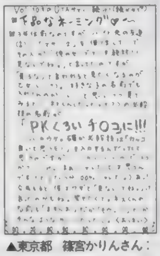


▲新潟県　裾野吉丸さん：怖いですよね。ケンカして帰ってきたときとか。

▲青森県　明日香未菜さん：盛り上がってても一気に冷めちゃいますしね。ドーンと。



▲大阪府　くるみさん：学生服に日本刀。ロマーンなんでしょうか？



▲東京都　篠宮かりんさん：下品ですねぇ。男の憧れ、黒いチ○コですか。

読者参加小説

小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回のしめ切りは4月30日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：キュブリクの森の民ローディンと大陸前文明の情報管理システム＝キュー。この2人（キューは降魔の剣レガスロゼアでもある。いつもは外見は人間。よくできた機械？　らしい）とボクことラムダスのパーティ。そこにギルドから派遣されたシズハという女刀使いが現れた。

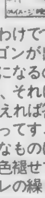
「……目的？」
パチパチと火の音だけが響く。
「あぁ……最初に話しておいた方が誤解がないだろう。実は私はギルド内部の人間ではない」
「大賢者の紹介なのに？」
ローディンの物言いにはかなり刺がある。
「あぁ。その通りだ。大賢者は私のことを…判ってくださった」
判った……っていうのは大賢者に心を覗かれたってコトだ。自分の心を誰かにさらすのは…尋常な覚悟ではできない。
「私には切らねばならない敵がいる……そのためには、ラムダス殿の力を借りるのが一番だと、大賢者に教えられた」
焚き火の明かりがシズハの黒い髪に反射する。
「そんなこと……見ず知らずのラムダスが力を貸すわけないじゃない」
「確かに。今はムリだろう。が、共に旅し、私があなた方の手助けをすれば、断ることはないと」
「……大賢者が？」
彼女は黙って頷いた。……確かにその通りだろう。今はともかく……一緒に冒険をした仲間を見捨てられるほど、ボクはシビアに生きてこなかった。甘ちゃんってヤツだ。昔から、酒場なんかでよく、外見、内面共にからかわれる。
「我が敵の名はカクライ公国の大公摂政モウセン。ヤツの首が必要なのだ」
カクライ公国……大陸中原の東端を治める、古くから続く大国だ。確か……大公家を中心に何人かの侍が各地を治める地方分権制を取ってて、ソードマスターと呼ばれるレベルの高い侍大将を何人も輩出している。黒竜戦役の英雄、ソードマスターガザンの出身国のハズだ。
岩手県　中野法正さん：

◀新潟県　彩秘さん：彼女、ワケありげです。かなり。この後どんな展開が？

ハードの神様の犬Σ

ちょっと痛恨。風邪こいてTGSへ行けませんでした(涙)。今回のTGSの目玉はなんといっても……ルリ饅頭でしょう。いいんです、ゲームは。いずれ買って遊べるんですから。しか〜し饅頭は当日に行かなきゃ手に入らないっちゅーじゃないですか。本当に売られていたのかは謎ですが(笑)　(犬)

あ、おもちゃショーだったかもしれない。ルリ饅頭。いや、それはいいとして、ルリ饅頭をゲットした自分の夢を見たのは我ながら情けなかった。夢の中のオレは、半分喰って残りを真空パックで保存しようとしていたからガッカリ。この夢を楽し気に見ていた自分に情けなさを感じる今日この頃……。誕生日は寝込んでいましたとも……ハァ。ということで、かなり落ち込んでいます。さらに、今春の新番はWOWOWにオイシイところを持っていかれ、地上は全滅ですね。オレも入ろうかなWOWOWに。(ち)も入ったようですし。そうなると、エアチェック用のVCRが欲しくなりますなぁ。私的にはDVが欲しいところですが、ソニーのは要らないVHSが付いているし、松下は……敬遠したいところ（理由は口が裂けても言えません)。たのむ！　ソニーさん！　DVオンリーで20万を切るデッキを出してください！　次世代PSをひとりで10台買いますから(かなりウソ)。DVの良いところは、画質うんぬんよりもIEEE1394（ソニーはiLinkと呼んでる）が魅力ですよね。べつに、次世代PSに繋ごうという訳じゃなくて、趣味のキャプチャをしたいだけなんですが。VHS系のヘリカルスキャンでは、キャプチャしたときに画面の上にノイズが乗っちゃうからイヤなんですよね。かといって、今さらベータを買うわけにいかないし(ソニーは未だにベータを造っているらしい(笑))。……などと夢を語っていたら、「オーフェン」の最終話を見逃した(涙)。「コジコジ」が始まって爆死です。しまった〜！　最終話は30分繰り上げだったんだ！なんかムカつく(苦笑)。



★すごい次世代PS！　でも勝負は出てからよ！★

大手BBSやインターネット上でも話題が尽きない次世代PSですが、一部DCユーザーが妙に対抗意識を燃やして反発する姿がなんとも悲しく感じる(犬)だったりします。後発ハードが性能で上回っていて、その度に「あのゲームが出るのかな？　こんなゲームで遊びたいなぁ……」と夢膨ませるのは歴史の繰り返しです。DCは現に存在しているわけだし、次世代PSが出るまで魅力的なソフトラインナップを組めれば勝負できる土俵にいられるわけです。DCが次世代PSの1／10程度しかポリゴンが出ないからといって、ゲームの魅力が1／10になるのか？　DVD−ROMで容量が大きいから、それに比例してゲームが面白くなるのか？　と考えれば答えはNOでしょう。今でこそ「次世代PSってすご〜い！」と思わせる部分があっても、そんなものは時間が経てば他社が出す次世代機の性能に色褪せてしまうときが来る。コンピュータなんてコレの繰り返しですからね。(犬)の私的見解では、次世代PSのハード的なアドバンテージは、せいぜい2年くらいだと思っている。結局、ハードを使いこなしたソフトを出せなければ「次世代PSって何だったの？」と呆れられてしまうでしょう。まぁ、それなりのソフトは出ると思いますが。そんなことよりも、SCEIが企む戦略で敵をたくさんつくらなきゃいいけど……とチョット心配もある。ゲーム機としての次世代PSには魅力を感じるけど、パソコン連中を敵に回すのは怖いですね。先日もソニーの社長さんが「ウィンテルへの挑戦です」とか語っていたし。ベータの二の舞にならないことを祈りましょう……

●今はこれだと思うのです●◆

久々に大きな買い物をしようと思っている(き)です。まぁ、大きいとは言っても車……とまでは行きませが、最近DVDのソフトを観ていて"5.1ch"のマークがオイラのハートを誘惑し始めたのです。やっぱ迫力のあるサウンドで洋画、特にアクションが観たくなったのです！　ドルビーデジタルのアンプがどの位効果があるのか、買う前に(ち)さんの家に遊びに行って体験。いや、正直ビックリしました。フロント、リアの効果だけでなく、スーパーウーハーの低音がめっちゃ素晴らしい！　ってなワケで、アンプ購入を決意したわけです。でも、ここで問題発生！　オイラが狙っているのはヤマハのA−2なのですが、ヤマハのアンプってスピーカーが6つ必要で、通常よりも2つスピーカーが多いのです。それに加えてスーパーウーハーを買わないと……アンプ＋サラウンド用スピーカー2個＋スーパーウーハー……思ったよりも出費が大きい。でも買いますけど。

さて格ゲー好きなオイラが今年、1番注目しているのが、東京ゲームショーで発表された『SNKvsCAPCOM』。どうやらネオポケカラーで、カードバトルと格闘の2タイトルが出るようなのですが、実はオイラが気になっているのはアーケードへの展開なのです。その内容は……次号でね！

なコト関係なしですからね。1分設定で何度も掘っていれば、いくらでもアイテムは増えるし。しかもゲーム本編のアイテム所持制限が厳しくて、半端なものは速攻処分だし。なんかあんまり役にも立ってないような……。結局はポケステのあり、なしではそんなに変わらないということかな。『FFⅧ』はあると面白さはかなり変わるんですが。ちなみに、99分掘らせて「ナッシング!!」だったときのやるせなさは格別です。今後のポケステは、取りあえず買ったばかりの「ソウルハッカーズ」ですかね。またポケステ用の悪魔(なの?)とかやらに会ってないのですが。それにしてもこれで使用するブロックが10とは……。やっぱポケステの15ブロックって少なすぎる。携帯ゲームとしてある程度のレベルのものとなると、それくらいの容量が必要になってくるんだろうから。次世代PSが発売されたら、大容量のポケステ2とかも発売されるのかなぁ。一応ただのポケステも次世代PSで使える予定らしいけど。あっという間にキャパオーバーになりそう。　(ほ)

この原稿を最後に、またも犬くんと連絡が取れなくなりました。と言うわけで連絡下さい。貴方の街で犬くんを見た！　情報も同時募集。魔

良かったね。身近にいて。(魔)

電車に乗ってたら、飛び込みがあった。30分くらい待たされたけど、そのうち何事もなかったように再び走り始めた。ホームの方はかなり騒然としていたけど、中に乗っていた私には、何が起こったのかよく判らないままでした。警察とかきて、現場検証とか事情聴取なんかされちゃったりなんかするんだろうかと思ってたけど、そんなことはなかった。って中に乗ってたから何も見ていないし、どういう状況だったのかも今だに判ってないですけど。んで、その後、しばらくして今度は電車の中で乱闘事件発生。客同士が口論していて、ヤバそうだなと思ってったら案の定……。しかもその後駅でドアが開かなくなる事件もあって……何か起こるときは立て続けに起こるもんですね。　(ほ)

「え、私は新婚3カ月の新妻なんですが（って自分で書いてて恥ずかしいです）、献立を考えるのが趣味です。というか献立の中にイロイロ組み込むのが趣味です。イロイロっていうのはまさに、夜のアレの為のナニから、思わず後ずさりしちゃうアレまで。とにかく、漢方系とか、キワモノ系とか、楽しそうな食材は使ってみないと気が済みません……って私、いつからこんなになっちゃったんだろう、と、考えたら答えはカンタン。人がビックリする顔が好きなんです。小さい頃から、ゴムの蛇とか、びっくり箱とか、大好きで……。まあ、無軌道に驚かすのではなく、チャンと食べられるモノしか作らないのが、大人って感じでしょうか（笑）。トカゲの欠片入りハンバーグは結構おいしいと評判でした」兵庫県　風真吊さん：

ないないと言われ続けたポケステですが、出荷量が増えたのか、欲しい人に行き渡ったのかは知らないけど、かなり店頭で見かける機会が増えてきました……というネタはDの奴隷で一度書いたんだけど、もう一回。取りあえず現在は仕事用に『チョコボ（FFⅧ）』と『GOGOディガー（サガFⅡ）』の2本が動いているんだけど。なんか同じ会社のポケステゲームなのに、ずいぶん落差があるような……。『チョコボ』って、そのまま携帯ゲームとして発売されてもおかしくないほど立派な作りになっているのに、『ディガー』の方はただアイテムを見つけるだけで、それ単体としてはまったくゲームになってないという……。ゲーム本編を補佐するためのものって割り切った作りなんだろうけど、『チョコボ』が遊べただけに、ちょっとガックリな出来でした。それから、簡単にコピーできてしまうのもなんとも。『チョコボ』もコピーできないことはないんですが、IDを見ているからちょっと面倒なんですよね（詳しいことは敢えて書かないけど）。『ディガー』の場合、そん

Nights of Knights

参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！ ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝MVPには、15ポイントをプレゼント！ ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能！ 自由度超高いから、MVP狙いは大変ですが……やってみません？　（魔）

手軽に参加したい人は

HP ／ つよさ ／ かしこさ ／ すばやさ ／ こううん　合計を足して25になるようにする

キャラクター名　カタカナ6文字まで

職業：①、②、またはA～S
条件：クエストごとの選択がある場合

あいた所には特徴やイラストを！ 住所、氏名、電話番号は宛名面に

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は下を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵を書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！ あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？ MVPは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト76はローバタンの古戦場跡で起こっている怪奇現象の原因究明です。古き時代の大戦跡として知られるローバタン盆地の遺跡で、最近奇妙な現象が頻繁に目撃され、実際に襲われる者が出始めています。襲いくる謎の影は「奇妙な鎧を着た首無しの騎士」の形をしているらしく、その呪いは一族にまで災難が降り懸かると噂され、事実、一個騎士団が壊滅しました。さらにその後、古戦場に行っていない従者たちまでも全滅するという事態に、領主モーランド伯がギルドに要請、クエストが成立しました。現場で実際に戦闘に参加していない者にまで、猛威を振るう「呪い」の正体を見極め、古戦場跡を浄化するのが目的です。選択は次の3つ。①古戦場跡で首のない騎士のせん滅。②騎士団全滅の経緯調査。騎士団の行動に合わせて実地検証。③騎士団居城の調査、及び、古戦場の調査。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入の場合はランダムで決定されてしまいます。

しめ切りは、次号本誌（109号）発売日の5月21日（消印有効）。あて先は「DPSど76」。さてしめ切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の111号で発表となります。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第109号　5月21日発売号：第103号発表
第110号　6月11日発売号：第104号発表
第112号　6月25日発売号：第106号発表

今回のあて先は「DPSど76」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒。

A：ソード使い：RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。

B：カタナ使い：戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係。かしこさも必要。

C：拳法士：拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度HPがあった方が良。

D：糸使い：糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってHPが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。

E：爆火師：火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術士と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスは少ない。長期戦に向けてHPはちょっと多めに。

F：火の操術士　G：水の操術士　H：風の操術士　：操術士全般：ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火系の敵に火系で挑んでも勝ちめなし。

I：火の符術士　J：水の符術士　K：風の符術士：符術士全般：操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。

L：僧侶：かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。

M：言霊使い：かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。

N：聖戦士：聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。つよさ、かしこさ両方が必要。

O：侍：信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。

P：忍者：打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。

Q：魔獣使い：契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。

R：人形使い：自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。

S：重力使い：ESP使い。HP、かしこさが重要。

戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、A～Sの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。MVPを取るのは大変です。

次のページは101号募集分の発表

▲北海道　こすずめきさん：夏にかけてかなり楽しいゲームたくさん発売されそうですよね。

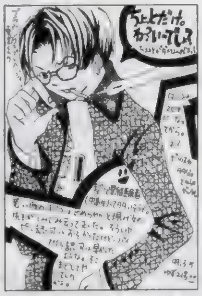
▲宮城県　榎来らみーさん：変形ですからね。重さも変化しちゃいますし。ゲッターエネルギーは無敵です。

まんが　大分県　白大（手が浮きますよね。かなり）・イラスト　C次郎

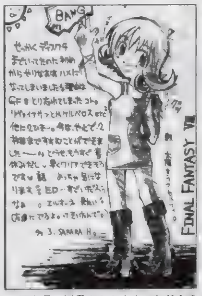
▲大阪府　柳けふさん：各人の好みはありますけど、良いゲームですよね。払ったお金分は楽しめます。

▲茨城県　小見幸子さん：自分の名前って使いづらい時もありますからね。特に女の子の場合。

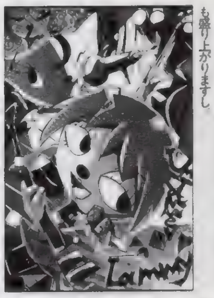
◀千葉県　ちったんさん：「2」ではどんな活躍してくれるんでしょうねぇ？　期待高まります。



▲京都府　ゆず21号さん：タバコは…体にいいことひとつもないんですけど。止められない人は止められませ



▲徳島県　楓月さららさん：とりあえず先にEDを見ておくのもいいかと思われます。納得いきません？

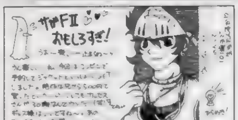


◀神奈川県　ららさん：楽しいですよね。対戦なんかも盛り上がりますし。

▲埼玉県　晶さん：親父に見えないかわいいですよね。大きい大人。なんていうか、本気ケンカしてそうです。

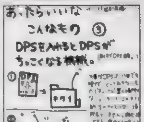
▲山口県　霧葉みしでぃあさん：ファンコールは小さく……って全然約束守ってないですね（笑）。次からは……。

◀奈良県　丹梓さん：ゲーム内容もぼちぼち明かされてきそうです。毎回の新作記事にどきどき



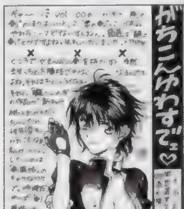
▲新潟県　彩秘さん：戦闘中にストップは痛いですねぇ。泣けてきます。

▲霧葉みしでぃあさん：キャラのグラフィックだけなんですけどね。



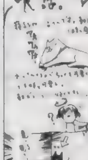
◀大阪府　秋月桔都さん：保存大変ですからねぇ。スモールライトォ……。

▶静岡県　椰ちさとさん：そうなんですよね。ズルズルと落ちていっちゃうんですよねぇ。気をつけないと。



▶大阪府　鯖田ユキさん：犬のマヌケっぷりがステキですよね。見てるんですよ……じっと。好かれてるなって気がします。

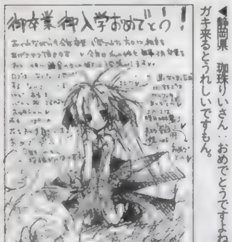
◀滋賀県　鷹宮誠さん：リメイクというよりも作り直しになっちゃうでしょうねぇ。女子ユーザーは倹約家多いですし。採算取れるかどうか……。メーカーさんも商売ですから。



●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は230以上、280文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品です。なんていうか…知らないうちにイロイロなモノを食べさせられてるダンナ様がステキスギです。ワケも分からず精力とかバリバリになっちゃうんでしょうねぇ……。で、奥さんは密かに「効いてる効いてる」ってほくそ笑んでたりして。

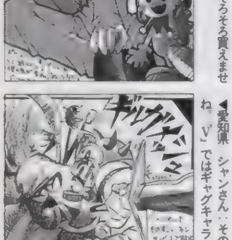
買ってからほとんど使っていなかった（バカ）目玉バイオがついに稼動し始めましたっていうか、稼動させる使い道を見つけたっていうか。よく考えるとよくできたマシンなんだよね（だから人気あるんだって）。キーボードのタッチとか大きさとか。まあ、なんといっても仕事場と同じ環境を手軽に持ち運べるのはいいなぁ。イロイロ便利なツール類も見つけたし。これでオレもバッチリ！　モバイラーなのだ！　笑。ＰＨＳの64Kデータ接続も開始されたし。ということで、お茶の水近辺や西船橋近辺のファミレスや、西船橋➡お茶の水間の総武線内でムダにバイオを打ってるオヤジがいたとしたら……それはオレなので声をかけずに暖かく見守って下さい。ミニスカの女の子が目の前でパンチラするのはいつでもＯＫ！　（魔）

まんが／斉藤和衛（昔はそーでした　◎ＰＳは投げちゃダメです）

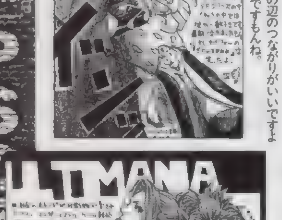


◀静岡県　珈珠りいさん：おめでとうですよね。合格ハガキ来るとうれしいですもん。

◀茨城県　風見鶏さん：ポケステ……そろそろ買えませんか？　東京だけですかねぇ？



◀愛知県　シャンさん：その辺のつながりがいいですよね。『Ｖ』ではギャグキャラですもんね。



▲愛知県　水鶏さん　奴隷……立ち読みするのは大変そうです。というか読めるんでしょうか。しくしく。買って欲しいです。

Nights of Knights

クエストナンバー73発表：101号募集分

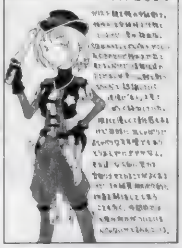
今回募集のクエスト73はブーディュの最終兵器攻略でした。大陸南西部に位置する古代都市に伝わる伝説の兵器の暴走は、兵器を操っていた山賊グリドモンス一家の壊滅により比較的アッサリとケリがつきました（巨人を押さえつけるためにある程度の被害は出ましたが）。巨人のパワーと装備された武器は対攻城兵器だけあってまさに圧倒的でしたが、スピードと局所的な集中攻撃により選択2の待ち伏せして正面から叩く作戦も上手くいったようです。

MVP

▶北海道　こまちさん：戦果の■■で山賊相手に大活躍！　■■巨人に向かうよりも効率は良かったようです。やはり戦士系はどんなクエストにも対応しやすいのでした。大奮戦■■あるし。というか、でないとＭＶＰ決めにくいんですよ。トホホ。

があるじゃないですか（ちょっと違うけど）。で、それとは関係ないんだけど（関係ないんかい）、編集部にいると時間の流れを感じることが出来なくて、精神的に成長出来ないような気がするんだよね。精神の成長って社会でもまれて、1人で悩んで、じっくり考えてレベルアップしていくもんだと思うんですよ。そんなヒマないもん。マジで。そりゃ精神的成長は望めないよなぁ。って感じ。ということで、オレがゲームだアニメだマンガだSFだプラモだフィギュアだカードだパソコンだビデオカメラだアダルトビデオだアダルトLDだアダルトDVDだって騒いでいても世間の人は許すように。というかオレだけは許して。なるべく迷惑かけないようにするから。ね。という32歳の情けない本音でした（笑）。えっと最近のゲームは『サガＦⅡ』とか『ソウルハッカーズ』とか『■■■』とか、もうワヤくちゃ。で、その中でも『カルドセプト』がいい感じかな。ナニよりもSS版よりCOMが弱いのがステキ。結構勝てる（笑）！　カード集めて対戦しないと。ね。（魔）

◀埼玉県　宮崎あさみさん：海賊一家の面倒……みなくて良いなら楽なんでしょうけど。

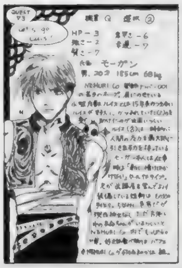


◀大阪府　雨宮五月さん：運がいいのはステキです。棚ぼたも実力のウチ。

◀奈良県　ひろたかまつこさん：オモチャでも…レーザーガン作れればカッコヨスギです。

◀北海道　ＴＯＭＹさん：勝がおもい。のも性格のウチですから。ドカーンと。

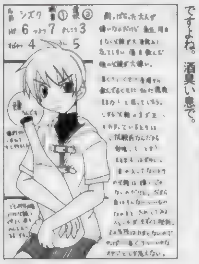
◀宮城県　楓来らみーさん：難しいですよね。精神を安定させないといけないのは。



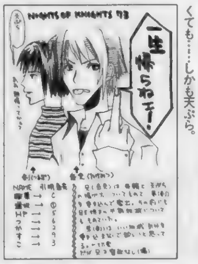
◀兵庫県　眠チサヲさん：謎の会社なのですね。かなり。仲は良さそうですけど。

◀千葉県　明石知子さん：精神がついてこないコトってよくありますよ。しょうがないです。

◀大阪府　悠紫あうむさん：豆腐がノドにつまって……死んじゃうモノなんでしょうか。



◀大分県　白犬さん：飲んで説教するのはマズイですよね。酒臭い息で。



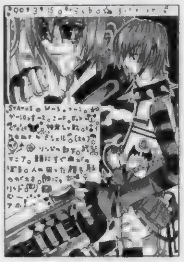
◀富山県　布施唯華さん：ナニも弟を巻き込まなくても…しかも天ぷら。

◀鳥取県　ねこ香織さん：ブルー腹巻きは……ちょっとファッション的に……。ねぇ。

◀千葉県　都賀行宏さん：包帯マニアって……なんていうか。気持ちいいんでしょうか？

◀神奈川県　ゆりさん：知らなくてもいい過去ってヤツもあるんですけどね。

◀和歌山県　日向アキラさん：楽しく生きていければソレで良いですよね。



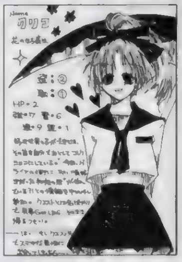
◀新潟県　藤森らえるさん：彼の持っている武器がカッコヨスギです。

◀奈良県　輪廻さん：半ズボンで森は自殺行為でしょう。切り傷メチャメチャです。

◀京都府　ゆず21号さん：美少年ロボですから。言うことを聞かないと。

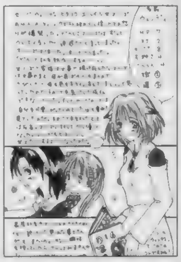
◀和歌山県　太一さん：寂しいですよね。仲間はいないとダメですよ。

◀宮城県　楓来らみーさん：外見で油断してくれるのは最初だけのような気もします。

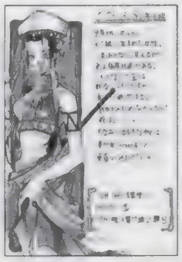


◀滋賀県　枯城慶久さん：首のコレクションは怖いですねぇ。本当に。

◀青森県　せんづき千春さん：ではたまごろうに操られてるんでしょうか？

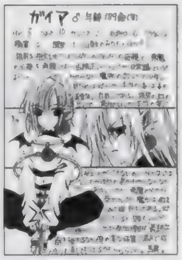


◀神奈川県　ユドウフさん：ユーレイは……邪魔というか、怖いですよね。

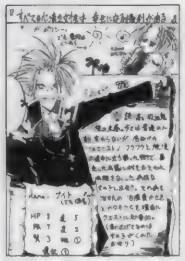


◀神奈川県　蘭百蓮さん：趣味で生きてるわけですね。ソレはソレでステキです。

◀茨城県　ＣＵＳＴＯＭさん：好きな食べ物って……兵器ですからねぇ。食べますかねぇ。



◀宮城県　蘭丸さん：体質改善はムリだったみたいですねぇ。しかたありません。



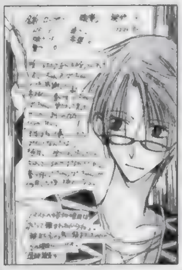
◀大阪府　らむねーどさん：吸血鬼の末裔でも信仰心の無いところでは十字架が大丈夫なんです。

◀高知県　サハライワリさん：周りも彼女からイロイロもらっているハズです。

今悩んでるのが「自宅にパソコンを買ってバリバリインターネット」か「ＶＡＩＯを買ってどこでもうきうきインターネット」のどちらにしようか？　って、こと（単純に言えば家にディスクトップを買うか、ＶＡＩＯ－Ｃ１Ｒを買うかってことです）。かなり「どこでもできる方」に揺れてますが、ちょっと値が張るのが気になるポイント。お金を貯めて両方買う、というのが男らしい選択ですが、そんなこと間違っても無理なのは私自身がよーく知っています（涙）。なにせすぐムダ使いしちゃいますからねぇ～。編集部にあるノートを持ち帰れば、一応自宅でもインターネット可能らしいんですが、コイツがノートとは思えないほど重いのです。何度か持ち帰ってはみたのですが（涙）。　（う）

税金の還付金が思いのほか早く帰ってきたので、ついDCを買っちゃいました。本当はソフトが充実してきてから買おうと思ったのに……。やっぱり私も床部の一員。無駄遣い症なんでしょうかねぇ。ちなみに一緒に買ったソフトは「ゲットバス」の1本のみ。ちなみに、私の釣ったバスの最高記録は9,967g。今は（さ）さんや（ち）さんと競い合ってます。DCソフトで、一番楽しみにしている「バイオハザード　コード：ベロニカ」が発売されるまでは床部の備品として編集部に置いておこうと思ったのですが、総計5万もしたアイテムを家に持っていかないのはマヌケかなぁ……。でも、まあ編集部に置いておく方がみんなで楽しめるので良しとしましょう。実際、家にいるより編集部にいる時間の方が長いしね。トホホ。（ハ）

オレ様32歳の主張：ということで歳を取ったです。なんと32歳。スゴイね、マジで。もうただのエロオヤジ(笑)。でと、歳の話題をしたのはプレゼントが欲しいからとかそういうんじゃなくて(マジで送らなくていいからね)、この32歳っていう歳のこと。というかさ、オレが昔想像していた32歳じゃないもん。だってこの歳になってゲームだアニメだ言ってるなんて思わなかったし。21世紀はスゴイ大人になって、なんちゅーかどっしりと格好良く向かえられると思ってたもん。21世紀まであと1年8カ月。このままだとワーイ、ゲーム楽しーなんて言ってるうちに新世紀が来てしまうこと間違いなし！ スゲーなあ。それも。でね、考えた。その原因。あのね、このゲーム雑誌編集の仕事って他のあらゆる仕事の中でもとんでもなく時間の経過が速い部類に入るんじゃないかと思うんですよ。だってマジで1週間が速いもん。でね、アインシュタインの相対性理論によると猛スピードの宇宙船の中では通常よりも時間の経過するのが遅いっていうの


◀神奈川県　佐伯敦さん：甘ちゃんってヤツですね。それが彼の魅力なんでしょうけど。

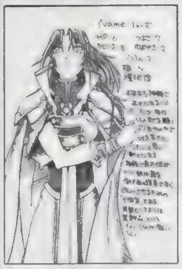
◀兵庫県　オオタニさん：好きなら得られる答えなのでしょう。きっと。

▲神奈川県　ちょこLOVEさん：この武装でバンバンです。

▲栃木県　佐戸原ひろあさん：衣装作るのが大変そうです。

▲新潟県　渋木直美さん：コンビニおにぎりいいです。

▲大阪府　沙耶花さん：もうブンブンに振り回すです。


◀神奈川県　白たこさん：祈りよりも力を。無力を悟ることも必要です。

◀大阪府　蒲生栗子さん：自分自身を守る。必要最低限の力なのです。

▲神奈川県　ばり作さん：犬なんでしょうか？

▲東京都　祥人さん：顔に出ないだけなんですよね。

▲愛知県　ぱんちょすさん：オンチは直りますから。

▲山形県　週末の怪人さん：小型でも竜ですから。

◀大阪府　秋月枯都さん：信仰は直接的な力になりにくいデスからね。

◀愛知県　水鶏さん：弟も美人って……まあ、ソレはソレでアレですが。

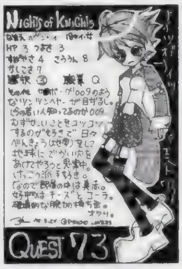
▲東京都　社坂神酒さん：分解って楽しいですよね。

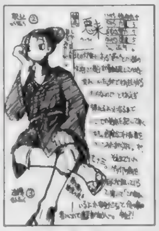
▲兵庫県　SATOMIさん：ハンマーでガンガンに叩く？

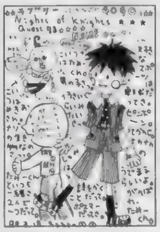
▲宮崎県　秋山たつみさん：でも強くなれるらしいですよ。

▲京都府　矢江サクラさん：自分も勇者になるワケです。

◀愛知県　風見鶏さん：2人で1人の能力値。よく考えると半人前？　ってヤツでしょうか？


◀和歌山県　ぢるぢるさん：加速装置はついて無さそうですよね。穴開けですか。


▲神奈川県　鶏肉さん：安全じゃないでしょう。


▲岩手県　ちぇるしーさん：謎の生き物バリバリなのです。

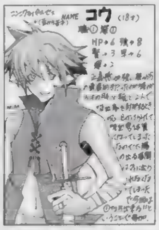
▲岩手県　ののきさん：失敗作でもいいですよね。

▲茨城県　小見幸子さん：ポ○モンは大事です。

◀大分県　英桃さん：医者になりたくてなった人はみんなそうですよ。きっと。

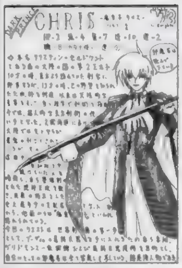
◀東京都　慇懃無礼さん：ロマーンですねぇ！　調査しないでロマーンなのです。

▲東京都　幸せの色さん：ぺしゃんこに出来るなら……。


▲埼玉県　晶さん：なかなか悲しい体質です。

▲千葉県　ちったんさん：おねしょは恥ずかしいモノです。

▲岩手県　連咲さん：かなりシビアなお姉さんです。


◀千葉県　冷泉紺色さん：全てを我が手にってヤツでしょうか？　暴君ですし。

◀和歌山県　つるぎ萎さん：そこまでのコトをカンタンにしちゃうんですから。強い？

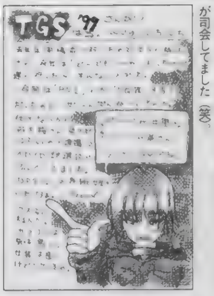
▲三重県　朱見珠さん：時間がゆっくりと流れてます。

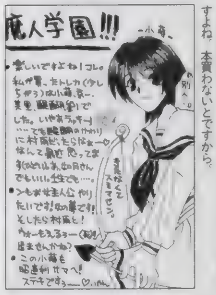
▲埼玉県　千虎竜さん：古代兵器……無視は困りモノです。

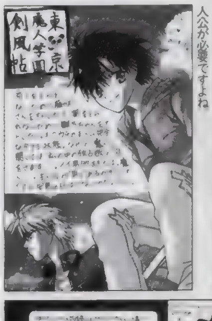
▲山形県　みるく1号さん：我がママなお子様が指揮？

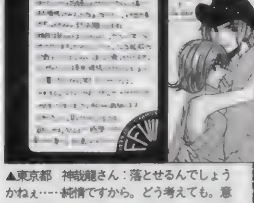
▲埼玉県　田島裕士さん：キューで戦います？

まんが　岐阜県 [illegible]


◀茨城県　るいんさん：丹下さんの前のクイズに(魔)が司会してました(笑)。


◀長野県　春日アキラさん：トレカ……集めるの大変ですよね。本買わないとですから。


◀滋賀県　塵宮誠さん：来ないですねぇ。確実に。女主人公が必要ですよね


▲東京都　神哉龍さん：落とせるんでしょうかねぇ……純情ですから。どう考えても。意気地なしですし。アーヴィン。

●突撃ラッキー4：貴方の好きな4桁の数字をあて先の後に書いて下さい(どのコーナー向けのハガキでもOK)。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！　：さて、そんな突撃ラッキー4ですが、今回の当選は0枚！　数字は4445でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当するハガキはありませんでした。ラッキー4で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。封筒でまとめ送りする人は封筒に書いてもダメなのです。1枚づつ、住所と共に書いてください。

最近いつのまにか出てた「どきどきポヤッチオ」のアクセサリー集がいかしてます。楽しいアイテムが満載で「ポヤ」ファンにはたまらないCD－ROMですなコレ。リリィの素敵な音声コレクションがなんといっても激オススメで、ペッタンコ漫談もヨイのです。ブラジャー!! ってね。そういえば菅野ようこのニューアルバムが出ますねぇ。5月1日発売だ。半年ぶりの新作なので、菅野節に飢えていたオイラには待望の新作だ。とはいってもサントラなんですけど、「カウボーイビバップ」の。でリミックス版の方も同時発売らしいのでついでにゲット予定。ところで、「∀ガンダム」も劇中曲は菅野さんなので要チェックかもしれないですね（というかサントラ出たら買うけど）。（ち）

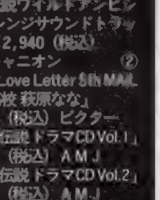
まんが／宮須弥（カセット付きありましたねぇ）

GMCD News

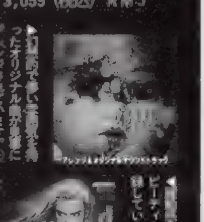
今回のオススメは、「サウンドノベルエボリューション1弟切草－蘇生編－オリジナルサウンドトラック＆アレンジ」です。ゲーム中のオリジナル曲に加え、全曲のアレンジバージョンが収録されています。アレンジ曲は、作曲者自ら手がけているだけあって、原曲の雰囲気を損なわない見事なアレンジに仕上がっています。

現在発売中

- 「ウェルトオブ・イストリア オリジナル・サウンドトラック」¥2,500（税込）バンダイ・ミュージックエンタテインメント
- 「火魅子伝～恋解～キャラクターソング集」¥3,059（税込）エアーズ
- 「ギガウイング オリジナルサウンドトラック」¥2,520（税込）セルピュータ
- 「サウンドノベルエボリューション1 弟切草－蘇生編－オリジナルサウンドトラック＆アレンジ」¥2,548（税込）ファーストスマイル・エンターテイメント ①
- 「機装伝説ワイルドアンビション アレンジサウンドトラックス」¥2,940（税込）ポニーキャニオン ②
- 「Little Love Letter 5th MAIL 緑ヶ丘高校 萩原なな」¥1,575（税込）ビクター
- 「桃太郎伝説 ドラマCD Vol.1」¥3,059（税込）AMJ
- 「桃太郎伝説 ドラマCD Vol.2」¥3,059（税込）AMJ



◀幻想的で美しい雰囲気あふれたオリジナル曲が素敵にアレンジされています。①



◀迫力あふれる楽曲をスピーディーなアレンジで収録しています。②

ゲームソフト激論座談会

「ゲームも欲しいし、DPSも欲しいし、もうお小遣いが無くて大変です。だって増刊Dまで含めたら月に2000円ですよ。健全な中学生男子には厳しすぎます。ガマンしかないんですかねぇ？」神奈川県　降旗蜃気楼さん：

魔：今回はちょっと悲しげな読者様のハガキでスタート。
う：ガマンでしょう。中学生は。
ち：バイトしたくても雇ってくれないですからな。
魔：そうだねぇ。高校生だって給料がいいとか、条件のイイ仕事を探そうとするとすごく少ないし。
う：やっぱりガマン。
ち：しかないですな。ホントに。
魔：まあ、若い頃にガマンすることを覚えておかないとダメでしょうから。
う：若い＝貧乏。コレ決まり。貧乏の中でどうやりくりするか。悩むのは楽しいよ。
魔：そうっスな。

「TCG、トレーディングカードゲームってどう思います？　何かですね、オレ、最近歯止めが利かないんですよ。ホルダーにコレクションして1枚1枚隙間を埋めていくあの快感。たまりません。最近ではTVゲームを買わずに、もっぱら紙。ソレばっかりです。自分でもムダだなって気がしてるんですけどねぇ」大阪府　南条雫石さん：

◀宮城県　トモさん：泣いてもいいじゃないですか。というか感動した時は泣いていいんだって教えてあげてください。恥ずかしくないですよ。

魔：ムダムダ。というか、オレはカードゲームしないから、冷たいよ。かなり。だって紙だし。
ち：ムズかしいですなぁ。コレクション魂は判るんですが。でも最近のトレーディングカードに手を出してる人って実際にゲームしてない人多いし。
う：集めるだけのコレクションカードも多いよね。
魔：大体さ、箱買いするとTVゲームソフト1本分なワケじゃないですか。だったらTVゲームの方ガンガンに楽しめる分だけいいような気がするなぁ。とりあえず、「カルドセプト」でガマンしてみるっていうのは？
う：ちゃんとゲームしている人はいいでしょう。楽しいだろうし。でも集めるだけの人は……。
ち：ムダ使いの多い床部ライターの中でも（ほ）くらいなもんですからな。
魔：う～ん。オレはムダだと思うけど、集めて楽しい人もいるんだよな。よって、楽しいのならOKってことで。自分勝手にやろう！
う：なにソレ。
魔：いやもしオレがその立場だったら放っておいて欲しいなぁって思ったから（笑）。今。
ち：好きなんだからまあ、いいでしょう。それこそ我々の趣味だって決して誉められたモノではないワケだし（笑）。他人をけなしたり、心配したりしている場合じゃないと思うが。
う：ないない。
魔：ないね。

「ゲームって一体どこまで進化するんでしょう？　なんか次世代PSすごそうですし。綺麗なポリゴンのゲームが増えるんでしょうかねぇ？　どうなんでしょ？」千葉県　古川元数さん：

魔：ポリゴンだからとか、そういうんじゃなくて、イロイロなゲームが作りやすくなるのは確かだよね。現行PSよりもはるかに性能が良いわけだから。
う：ギャルゲーも当然、ハイレゾバンバン？
ち：でしょうな。というか画面は基本的に、ハイレゾ以外は使われないでしょ。多分。
魔：そうだね。なんでこれまでは320×240ドットでやってきたかっていうと、ただたんに性能的に不可能だったからだし。出来るんだったら当然、640×480ドットの方がいいもん。素人目にはそっちの方が絶対に綺麗だし。
う：まったくアクセスのない「ペルソナ」がやりたいなぁ。
ち：次世代PSだと「ペルソナ3」ですかな。
魔：まあ、大抵のモノはアクセス無く楽しめることでしょう。
ち：ムチャして次世代マシンの性能を使いきる必要ないでしょうからな。

◀埼玉県　日高梢さん：前号もありました……今号は……内緒なので探してみて下さい（笑）。へたくそ王行きですよね。思いっきり。

魔：というか、あのマシンの能力を使いきったソフトなんて……日本最大のソフトハウスでさえ、最初のウチはムリでしょ。
う：ムリですか。
ち：そうですなぁ。というか、多分、あのマシンの性能を使い尽くしたソフトっていうのはどんなモノなのかっていう方向性が判るためには、日本中の天才クリエイターが2～3年研究しないと。
魔：綺麗なポリゴンを使った「バイオハザード」は確かに面白そうだけど、そうではない、コレまでのゲーム機では出来なかった様々な表現が、「何か」ができるハズだから。まあ、なので最初はとにかくコレまでのゲームの焼き直しでもいいでしょ。
う：表現も新しい上に、ゲーム性も高いなんていうソフトは最初はムリだしね。
魔：PSだって、画期的だけどゲームとしての面白味はイマイチってソフトがたくさん発売された後に、それらの要素を内包した素晴らしいソフトが発売されたもんね。
ち：次の冬じゃ通信ゲームもまだそれほど盛り上がらないだろうし。
う：なんで？　遠いところの友だちと対戦って楽しいじゃん。
魔：電話代が高すぎ。特に、おもちゃとしては、ゲームソフトはタダでさえ高いのに、更に電話代がかかっちゃうのがもう致命的。
う：ちぇっ。NTT次第かぁ。

お笑い4コマ道場

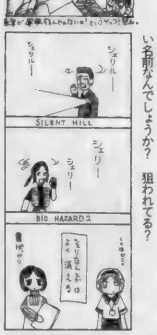
天地14cm
この大きさにおさめてね！
左右6cm

DPSどはゲーム専門誌最強の4コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。いいですよぉ！（魔）

4コママンガ（いや、3コマでもOKなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（1枚1作品）に天地14cm、左右6cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の5ポイントに加え、DPS規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！こりゃもう、送らないとソンだね！　ソンというか送ると得！　次号でこれまたスゴイのよ！

◀秋田県　ぞうさん：SLGが進化すればするほどこういう感じになるんでしょう。って任されても（笑）。

◀秋田県　ぞうさん：更にこれまた、こうして出撃して結果を出しちゃったらニュータイプ？



◀埼玉県　9244号さん：シェリ……っていうのは危ない名前なんでしょうか？　狙われてる？

◀埼玉県　高橋まさるさん：お母さんが……キスティス先生だったら大歓迎なんですが……。

◀兵庫県　もやしさん：笑、というか、黄、奴隷2P目上のはみ出しのネタに使おうとしました。実話（笑）。

◀群馬県　小川明さん：そのための博士です……ってのよりはまだマシですかも。

◀福岡県　リンチンチンさん：まあ、ジッと見てそうですよね。好きですから。大好き。

◀新潟県　マルマンさん：そんな……というか悲しいっていうか。泣けてきちゃいます。

▲長崎県　アルプス伝説さん：最下層にはこんなオチが！

▲岐阜県　宮崎淳さん：補助魔法は必要ですよね。うんうん。

▲神奈川県　仲十泉さん：食べるの意味が違うんですよね。

▲千葉県　ちったんさん：タンバリンじゃなければアレは……。

▲岩手県　山口きなさん：いいじゃないですか！　立派な趣味です。

▲滋賀県　茅瀬サツキさん：判らないでしょう。迷宮ですし。

▲埼玉県　高橋まさるさん：下僕でしょう。やはり。ニコニコ。

▲福島県　黒ブチさん：馬なんですよ。というかユニコーン。

▲大阪府　D.リュウナさん：はめられてますって。かなり。

▲鹿児島県　サイケJJさん：アンジェロは…非常食？

い感じで楽しんでるんだが……が、うるさいだろ、アレ。鉄筋コンクリートの編集部で、オレの席から遠く離れてやってるにも関わらず「ゴッンゴッン」って響いてくるもん。あんなの普通のマンションやアパートでやった日にゃぁ……厳しすぎ。とりあえず、ステップをコントローラで頭に覚え込んで、ゲーセンで実戦練習っていうのがベストなんだろうなぁ。取り合えず1人暮らしの若者には薦められないだろ。とあまりやりこんでもいない「DDR」の話題を書いてみたけど、よく判らないのでヤメ。あ～ぁ。最近TRPGやってないなぁ。そういえば(う)(平)(ハ)と電撃G'sマガジン編集長の北山さんと一晩だけやったオリジナルルールのTRPGは、結構細かく世界を作り込んであったんだよなぁ。アレもったいないなぁ。今度やろうか？　どう思う？　眠そうな(う)？　「あ？　やりたいねぇ」。キサマものスゴク眠いな？　「いや、昼間ほどじゃない。TRPGは時間かかるからねぇ」。1週間くらいTRPG温泉合宿とかしたいね。めぇ。（魔）

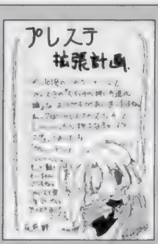
★ずっと前号流用注意：ペンネーム（＝PN）などの関係上、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やPN変更、本名の同姓同名、同県同PNなどイロイロあるのですが、そのせいで「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL、PNと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近特にハガキウラの住所の無いモノ多いです！　気を付けて下さい。

ガーン……原稿しめ切りギリギリになって気づいた新事実！　なんと今回（平）に原稿書けキサマと言ってない！　オレ様！　ガーン。（犬）が連絡取れなくなったりとか（さ）が机で何となくイヤな寝かたをしてタリですっかり忘れてた。オレがナニも言わないのにみんなが原稿を上げてくれるロボとか遺跡の中から登場したりしないかなぁ。可愛がるのに。ちぇっ……というワケで、いつもは（平）の担当のこのスペース、オレ（魔）が書いてます。よし、唯一まだ原稿を書いてる（う）！　今回君の担当じゃないけど他機種のコーナー書いて。「え～」。うるさい！　書け！　じゃあ、このノドネーム書いて。「それまたえ～なのだ」。でしょ？ということで……何買おうかな、じゃなくて書こうかな……えっと……最近オレが凝ってるゲームについて。っていつもと一緒ジャン。せっかく（平）のスペースなんだから（平）っポイこと書こうかな。あ、そうそう、ついにマットコントローラー＆「DDR」が発売になったっスね。オレ買ってないけど、なんかみんなない

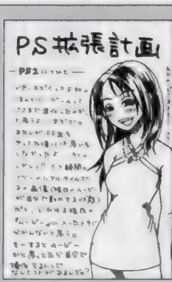
PS拡張計画

生まれて初めて「サガ」をプレイした。某ゲームのようなグラフィックに心引かれたからだ。割と面白かったので、ほっとしたのだが、お話を随分端折っているような気がするのは私だけではあるまい。ちなみにラスダンでほぼハマリ状態。やり直しかもね、トホホ。（ち）

様々なハード購入の野望に燃えるワシなのだが、当然のように、金がない。地道に貯金するのもいいのだが、時間がかかかるのぉ。アンプにプロジェクターにスピーカー、おニューのパソコンにドリームキャスト、忘れちゃいけないビデオデッキ（てまたかい）。全部買ったら、100万円あっても足らんのぉ。うむ、じじぃ口調も飽きたね、まじで。結論、まめに働いてりゃいつか買える。月並みだけど。まぁ10年後を目指しましょう。40歳。

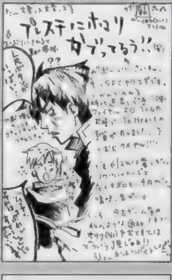


▲和歌山県　瓦祭耕さん：軽く押せばいいのですね。

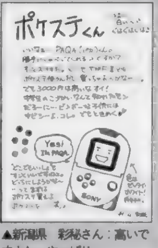


◀神奈川県　正見カエルさん：アルでしょうっていうかソレが普通になるでしょう。ムービーだかなんだかもう……。

▲新潟県　RATAさん：変な音は怖いですよね。



◀大阪府　鯖田ユキさん：背に腹は代えられません。バイトしないとですねぇ。今後もガンガンソフト出ます。

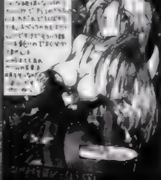


▲新潟県　彩秘さん：高いですよね。やっぱり。

◀神奈川県　相楽和泉さん：微妙に震えるといいですよね。ブルブルって。ものスゴク疲れますけど。

他機種のことも話したい

今回担当だった、（平）がすっかり忘れて帰ってしまいやがってくれたおかげで、今回も私が担当です（笑）。まぁ、しょうがないね（涙）。（う）


◀埼玉県　KAIRAさん：いいですねぇ。DC。大人はそろそろ買いでしょうか？

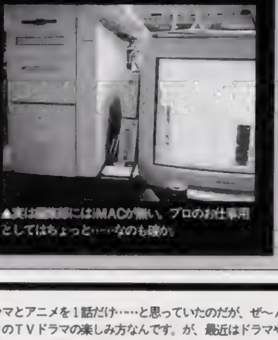
（ハ）さんのおかげで、気軽にDCが遊べるようになりました（ただし、編集部のみ）。とりあえず、今後は「KOF 99」でしょうか。「98」とどう違うのか、かなり楽しみです。それにしても気になるのはカプコンキャラ対SNKキャラの格闘ゲームでしょう。とりあえずは、ネオジオポケットでの発売らしいですが、個人的にはDCやネオジオでの発売を期待しちゃいます。って、ふと気がつくとDCで気になるゲームはあと「バイオ」ぐらい（いや、「センチ」は別としてね・笑）。で、次はN64。個人的に気になっているのが「ポケモンスタジアム2」。ピッピのミニゲームがあるんですよぅ～（雷）。

パソコン買って何をする？

なんていうか、質問ハガキが結構届き始めました。わーい。うれしいなぁ。というか、みんなインターネットに興味はあるんだよね。お金かかっちゃうから遠慮しているだけで。高いしね……パソコンは。（魔）

「あの……初歩的な質問ですみませんが、パソコンっていくらあれば始められます？　ソレすら判らないんですよ」長野県　ホウルアミさん

お答えします！　とりあえずナニも判らない人は30万用意しましょう。で、ちょっとパソコン誌を読んでイロイロ調べるのが得意な人は20万。もう今は初心者だけど勉強してやるぜ！　っていう意気込みばっちりな人は10万。ソレが目安かな。パソコンは知識があればあるほどお金を無駄なく使える道具なんだよねぇ。それこそ、上手くやりくりすれば10万円以下で「使える」マシンをゲットすることは十分可能だし。とりあえず、このコーナーで以前お薦めしたiMACは初心者が余計なことを考えずに10万円台で買えるパソコンって感じかな。お金に余裕があるなら当然、高いパソコンの方が性能が良い＝大抵使いやすい。そんな感じ。

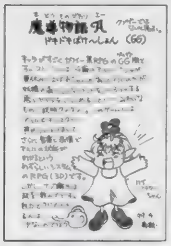

▲実は編集部にはiMACが無い。プロのお仕事用としてはちょっと……なのも確か。

クソゲーマー万才

暖かくなってきたかな？　と思って髪を切ったらまた寒くなった……頭寒いッス～（涙）。（う）

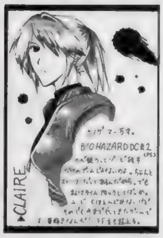
あまりの「ファイアーエムブレム」（聖戦の系譜）やりたさに、秋葉原中探し回ったけど無かったです。こうなったら中古でも……と思ったのですが、それすらないありさま。……あきらめかけたとき、ふと思い出したのです！　「そうだ！　私にはロッピー書き換えがあった！」と（笑）。やるね、任天堂。さすがだねローソン。しかも4,000円ぐらいで書き換えられるとか（書き換え用ロム込み）。……夏までには終わらせないと、「トラキア776」が発売予定ですからね。って、ローソンってどこにあるの？

何を思ったのか、（ハ）さんが突然DCを買いました。しかも、家に持って帰らず編集部に置いてってくれました。本当にいい人だ～（涙）。何でもかんでも、タダでやらせて貰うのは申し訳ないので「マーヴルVSカプコン」を買って一緒に置いておくことにしました。さて、このゲームデキはやたらいいんですが、何しろあの純正コントローラのヤリにくさといったら……。まず、LRボタン（？）が押しにくい。エリアルどころか、必殺技すらまともに出せないのです。（さ）が「ジョイスティックなら、それなりにいけますよ～」と、いってるのですが、実をいうと私はジョイスティックよりコントローラのほうが個人的に好きだったりします。ちなみにPSのコントローラって、最初とてもやりずらかったんですが、今ではこれが私のベストコントローラです（笑）。いや～、慣れって怖いですねぇ。でも、DCのコントローラは慣れないでしょう（断言）。

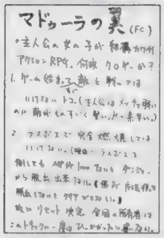


▲新潟県　彩秘さん：移植されませんかねぇ。

▲東京都　瀬都葵となさん：泣きましたよねぇ。やったぁと思ったらハマッちゃうとか。

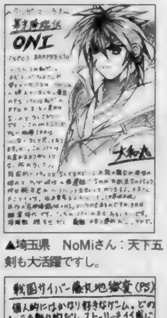


▲神奈川　Crystalさん：ゲームの楽しみ方は人それぞれです。

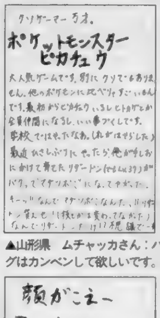


▲秋田県　QマンZマンさん：やる気にさせるゲームです。

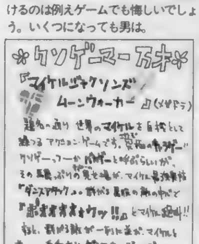
▲愛媛県　日向ラジヲさん：子供に負けるのは例えゲームでも悔しいでしょう。いくつになっても男は。



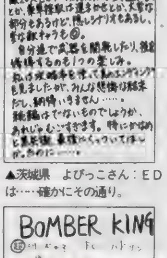
▲埼玉県　NoMiさん：天下五剣も大活躍ですし。



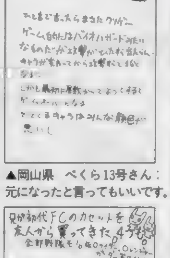
▲山形県　ムチャッカさん：バグはカンベンして欲しいです。



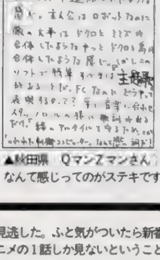
▲愛知県　水鶏さん：いいですよね。MDの最高迷作です。やっておかないと。クリアは結構大変です。



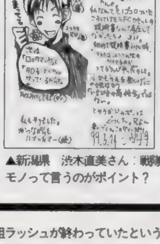
▲茨城県　よぴっこさん：EDは……確かにその通り。

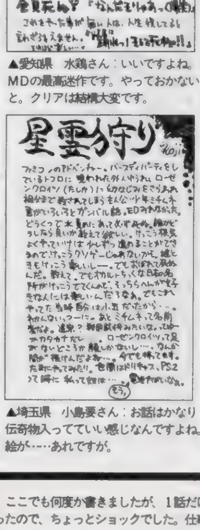


▲岡山県　ぺくら13号さん：元になったと言ってもいいです。



▲秋田県　QマンZマンさん：なんて感じってのがステキです。


▲新潟県　渋木直美さん：戦隊モノって言うのがポイント？



▲埼玉県　小島要さん：お話はかなり伝奇物入ってていい感じなんですよね。絵が……あれですが。

まんが　富山県　島井瑞竜　パパ……気づいたのはスゴイけど……。

雑学の王子様

今回は「徳川宗家」がテーマ。江戸幕府最後の将軍「徳川慶喜」以降の徳川家はどうなったのか？　あまり世間に知られていない徳川家についての雑学。（だ）

慶応２年（1866年）、徳川第14代将軍・家茂の死去に伴い、第15代将軍に就任した徳川慶喜。しかし、彼は翌年の慶応３年、かの有名な「大政奉還」によって、将軍職を辞職しました。ここまでのことはNHKでドラマにもなりましたので、ご存知の方も多いでしょう。では、その後の徳川家はどうなったのでしょうか？

その後の徳川家は「元将軍家」となり、一般的には「徳川宗家」といわれるようになります。徳川第16代宗家は「徳川家達（いえさと）」（文久３年（1863年）～昭和15年（1940年））。ただし、これは後世につけられた肩書と名前で、前名は「田安亀之助」といいました。ちなみに「田安家」は第８代将軍「吉宗」が決めた将軍家家族「御三卿」の１つです。徳川家達は、静岡藩藩主・同藩知事を経て、明治36年（1903年）から、昭和８年（1933年）までの30年間、貴族院議長の座についていました。大正３年（1914年）には「シーメンス事件」による内閣総辞職があったため、首相に内命されたこともありましたが、家達はこれを断ります。なぜなら、明治の憲法による首相の選任は「天皇による大命降下」だったからです。もし、これを受けてしまえば「将軍内閣」の誕生になってしまい、そこには様々な政治的事情が絡んでくる、そう彼は考えました。そのため、家達待望論が強かったにも関わらず、彼は内命を断ったのです。ちなみに徳川宗家は現在第18代。第18代の「徳川恒孝」氏は現在もご健勝で、行事等の出席でご多忙だそうです。では次回！

■魔王31才銀狼！：爆裂バカ元締め。職業ムダ使い。今回は何となく天才少年に憧れて銀狼！　2重人格。

■大銀狼：働くときは本当に良く働く彼。行方不明！　連絡後またも行方知れず！　次号までに連絡は？

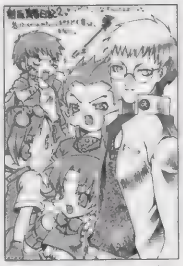
■バオウ中里銀狼！：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。アナウンサーに対するコダワリ、スゴイね。

■ほやへ田島銀狼！：卑劣なゲームプレイなら天下一。しかし最近大変だね。稼いで使う。ムダ使い。

■うききー銀狼！：今回もラスト。でも最後の最後で手伝ってくれたので＋2億5千万ポイント。新幹線。

まんが・大阪府 [illegible] 知ってる人は知ってますかね？・イラスト　岩瀬さとみ

▲神奈川県　楽柚さん：もう出ました！　EDいいですよね。全員の見れましたか？

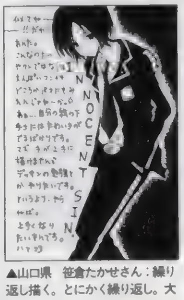


▲北海道　香月りんさん：こういうボリュームアップな「2」は大歓迎ですよね。

▲千葉県　ちったんさん：芳乃…トラブルメーカーばりばりですから。ムチャですね。

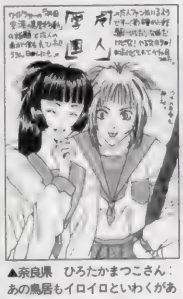
▲大阪府　昭直利さん：協力攻撃、もっとあってもよかったですよね。なにせ108人ですから。

▲愛知県　山口27号さん：チラリズム&妄想がポイントでしょう。好き勝手でなかなかです。

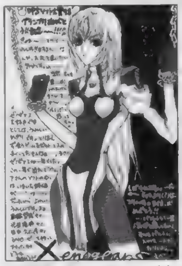


▲山口県　笹倉たかせさん：繰り返し描く。とにかく繰り返し。大変ですけどね。

▲新潟県　RATAさん：この後の3人は……イロイロ想像できますよね。結婚したりとか？



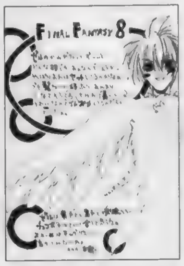
▲奈良県　ひろたかまつこさん：あの鳥居もイロイロといわくがあったみたいですからね。



▲埼玉県　ちょこぐまさん：去年の一番ですからね。スゴイですよね。2枚目は賛否両論なのに。

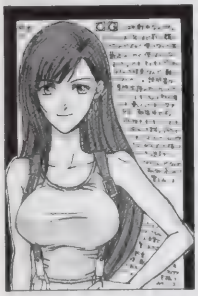
▲千葉県　都賀行宏さん：「FFコレクション」お買い得ですよね。どう考えても……単品で買うより。

▲山口県　ブッチさん：この2人のパーティはある意味大迫力でしょう。止める人いませんし。

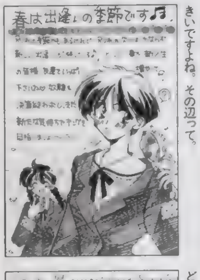


▲？県　？さん：ゲームキャラの髪型は長期の旅行には不適応ですよね。スタイリストいりますって。

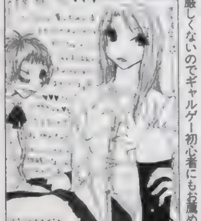
◀長野県　御澤あゆさん：いいですよね、温泉。疲れ取れますし。本当に。マッサージ付きで。



◀兵庫県　ブルブルさん：難しいですよね。どうしたって。勉強が必要になります。



◀滋賀県　ごちうりさん：いい出会いができるとこの先ワクワクの生活が待っているはずです。大きいですよね。その辺って。



◀東京都　猿山さん：グラフィックキレイなんですよねぇ。とんでもなく。バランス的にもそれほど厳しくないのでギャルゲー初心者にもお薦め。

▼埼玉県　宮崎あさみさん：ありがとうございます。今後も続いていくようにガンバらさせていただきます。ザク！　刺激！　って違う……。継続は力なり。確かにその通りですからね。力つきるまでヤルです、ヤルです。

◀富山県　火村博樹さん：舞園さんのコンサート……ちょっとミスるとダメージ大きそうです。

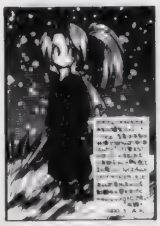
◀岡山県　樹宮昼平さん：判らないですよね。羊。何か動物なのは確かなんですけど。

◀青森県　くめた夏精さん：セーブデータを引き継げたりするとさらに楽しそうなんですけど。

◀宮城県　愁鬼さん：プレイ時間結構かかりますよね。楽しみつくすにはかなりやりこまないとです。

◀岩手県　細鞠さん：ゲーム好きでよかったと思われるような雑誌に！　なります！というかなりたいっていうか！

◀神奈川県　ハムスター大王さん：間抜けな敵グループは必要なんでしょうねぇ。やっぱり。見てて楽しいですし。



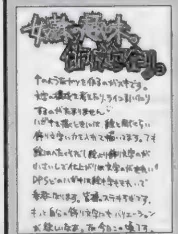
◀宮城県　草尾あさひさん：忍者の技を身につけた冒険者ってのもいい気がします。大変ですからね。忍者は。

奴隷の趣味

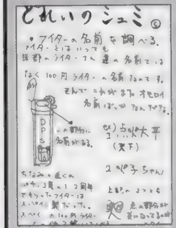
趣味で楽しいのは自分だけ……じゃなく、同好の士を見つけるといい感じに楽しめます。情報交換とかもいいですよね。ワイワイやるのがお薦めなのです。編集部もゲーム好きの情報交換スペースってとこです。本当の所は（笑）。（魔）

「私の趣味はメガネふきです。自分のメガネを高分子ポリマーで磨くのはもちろん、他人のメガネが脂なんかで汚れていると、つい拭いたくなってしまいます。全国のメガネユーザーの皆さんは気になりませんか？どうなんでしょう？」三重県　能理サインさん：

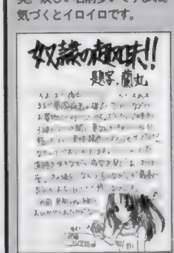
気になりますけど……他人のメガネの汚れってあまり見えない気がします。オレも目が悪いからかなぁ？こないだ、透明人間のCFでおなじみのアイシティで新しいメガネ買いました。小さいヤツ。で、一緒にメガネ拭きももらいました。が、さすがに……他人のメガネは拭きたくならないな（笑）。まあ、でもソレが趣味なら、ソレはソレで人に喜ばれそう。なので機会があったらオレのメガネも拭いてくれ。ピカピカにしてくれ。ごしごし。



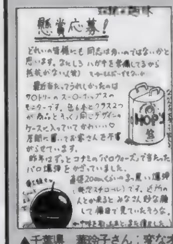
▲千葉県　都賀行宏さん：字って大事なんですよね。特にハガキの場合ですし。



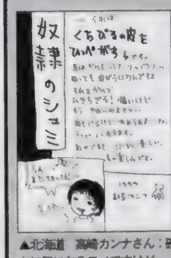
▲秋田県　QマンZマンさん：笑。妖しい名前多いですよね。気づくとイロイロ。



▲宮城県　蘭丸さん：危ないですよ。本当に。薄着は、襲われる可能性150%UPです。

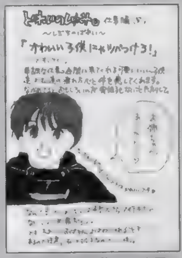


▲千葉県　華玲子さん：変なオブジェ系は笑えますからね。飽きちゃうと邪魔ですけど。



▲北海道　高崎カンナさん：確かに気になるモノですけど……血は……血は……。

▲東京都　猿山さん：本がシワシワにならないようにするのってかなり大変なんですよね。



▲北海道　靖永皐月さん：犯罪にならないギリギリで楽しみましょう。サービスとか。

▲茨城県　CUSTOMさん：犬はいじられるとうれしそうですよね。肩だけでなく。

（笑）。ということは、まず『DDR』をプレイするより体力作りが当面の目標？　そういえば家と編集部、さらに秋葉の往復ぐらいですからなぁ……運動らしい運動といえば（涙）。まぁ、とりあえずは運動をしよう！　……って、どこで？　朝起きてランニングなんて柄じゃないし……。そうか！　せっかく買ったんだし『DDR』を毎日少しずつプレイすれば……。あれ？　話がこんがらがってきました（笑）。さて、話を変えて『ペルソナ2』、ちょこっとプレイしました。読み込み時間はともかく、全体としてのゲームテンポはよくなっていると思います。ただ、戦闘システムがやや複雑になりました。やりごたえはあると思うんですが……万人に受け入れられるかちょっと心配。また、タロットカードを集めて召喚するシステムもめんどくさい気が……。登場キャラは、思ったとおりなかなか面白いヤツらで、私は気に入りました。ストーリーも面白そうだし……あとは、姫野さんが出てくれば……（しつこい）。（う）

奴隷のどりどれ

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者様同士のファンコール（このハガキは何々さんへってヤツです）ですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。パッと見える大きいところはネタで。お願い。ね？

ライターリスト

■さとち一 ：なんか久々、机に突っ伏してダメになって寝ているキミを見ました。

■ちくちり ：皮肉を言うのが大好き。オレのパソコンも既にリリィ。聞宮このみはいいな。マジで。

■平吉 ：今回オレが言うのを忘れたのもアレだけど……キミも忘れすぎ。ちょっとは思い出せ。

■ハム彦 ：新加入。元は編集の宮田さん。(犬)はどうしたんだろうね、って言ってます。連絡なし。

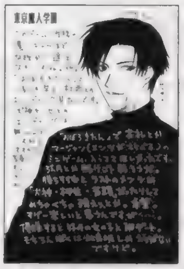
■だいめい ：コレまた新加入。元は編集の中川さん。なんていうか、現在ものスゴク病弱。

「DDR」を買いました。ゲーセンではほとんどやらなかったのに……。いや別に……ゲーセンでやったけど、うまく踊れなくてギャラリーに笑われてしまい、「ちくしょう！ こうなったらPS版が出たら買って特訓だ！（涙）」……ということじゃないですよ、念のため（笑）。また、家でコッソリ練習して、ゲーセンでモテモテさ！ ふふっ〜……というわけでもないです。ただ、家で遊べたらおもしろいかなぁ〜って（笑）。騒音の問題も思ってたほど非道くなさそうだったし……。もともと体を動かすのって好きなんですよ、私は……（なんか、言い訳っぽく聞こえるなぁ・涙）。私の知り合いに、これでダイエットできたらいいなぁ〜といっている人もいましたが（笑）。でも、このゲームで格好良く踊れたら、気持ちいいだろうなぁ……とも思いますけど、いやはや私はもう歳で（涙）。実は出た当時、ゲームセンターでちょっとプレイしたのですが、2曲ぐらいで「ゼイゼイ」言ってました……うまく踊れなかったことより、息切れしているほうが恥ずかしかったりして

▲滋賀県　藤咲尚さん：18禁の次は20禁です。イロイロできるようになりますから。

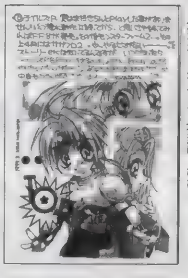
▲茨城県　みなみ流水さん：これで、『Ⅲ』とか続編で紋章が消えたりしたら……感動でしょうねぇ。

▲栃木県　佐戸原ひろあさん：メガネ外すと可愛いのはもうお約束でしょう。でも、怖いです。


▲東京都　スティーブンさん：犬神センセの外伝でガマンしかないようです。かっこいいですよ。

▲福島県　神楽しずくさん：セリフの臭さがこれまたゾクゾクなのです。良くできてます。

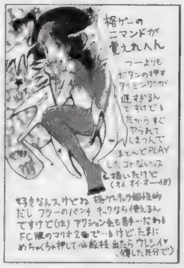
◀茨城県　CUSTOMさん：大変ですよね。レベルがんがん上がりますしね。


◀北海道　こすずめきのさん：カラッポですよね。お金かかるんですよ。本当に。ぴひゅー。

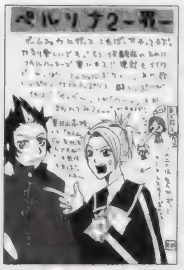
▲徳島県　宇海遊さん：原作見たことのない人も、勇者シリーズにはまること間違いなし。

▲埼玉県　堀川まじめさん：そういうのはありますよね。グッと来るっていう。

▲大分県　英桃さん：魔女に猫は付きものですから。で、子供が嫌いなんですよね。



▲徳島県　宇海遊さん：もうこれはどうしたって慣れるしかないみたいですねぇ。

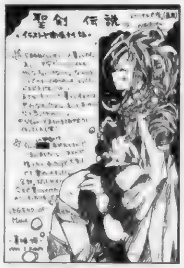

▲埼玉県　松本翔太さん　戦闘のテンポは確実に速くなってますよね。本編に期待したいのです。

◀大阪府　水上陽平さん：意識しないで他人を傷つけてる。それはしょうがないです……が。

◀高知県　サハライワリさん：好きなんだけどなってキャラが存外だとアレですよね

▲岡山県　綾千さん：まあ、たくさん取られたんじゃなければ……ってダメですかねぇ？

▲岩手県　ののきさん：はっもしやって人、多かったみたいです。リクエストも多かったですし。

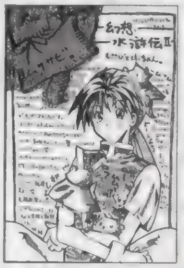


▲大阪府　海緒かずねさん：1人暮らしは大変ですけど、気ままでいいですよ。のびのび。

▲北海道　こまちさん：おじいちゃんがPS。そういう年輩の方、かっこいいですよね。

▲新潟県　渋木直美さん：AVGだけど、イロイロと楽しめるのがこの作品の特徴です。

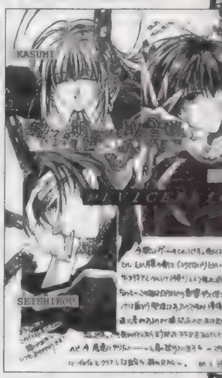
◀愛知県　人獣クロコさん：『Ⅲ』。またセーブデータ移行できるといいですよね。



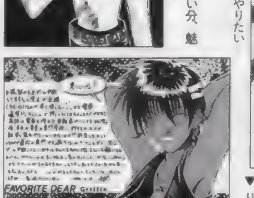
◀滋賀県　民てる戸さん：原作キャラいても反応イマイチ普通ですよね。

◀埼玉県　田島裕士さん：人間じゃない分、魅力あります。残酷で冷徹で。

▶徳島県　浅雛柚椰さん：欲しーい、やりたいゲームは数限りないですよね。



▼三重県　若菜憧さん：痛いときありますよね。しつこいし。大抵ナニも考えてないし。ヤツラ（笑）。



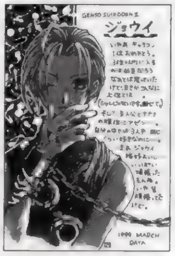
▶神奈川県　朝影礼都さん：もう少し練りこまれてたら……ベストなんですけどねぇ。

◀滋賀県　藤咲尚さん：お金が手に入ったらっていうのがバイトの楽しみです。

◀福島県　赤塚カサゴさん：風神はともかく雷神に追っかけられるのは……。

◀千葉県　夏初月さん：トラブル続きですねぇ。最初に直しちゃわないとですね。

◀徳島県　櫻月さららさん：「SO2nd」のPAのようなのがあればって感じですよね。EDもイロイロあったら……。



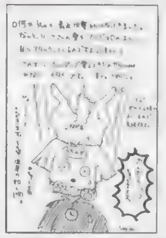
◀新潟県　RATAさん：ジョウイだけに上位。笑。でも確かに1位は以外ですよね。

◀埼玉県　オサワ菜摘さん：ありがとうございます。まずは150回ですかね。

◀大阪府　海緒かずねさん：やってみて下さい。価値ありますよ。本当に。

◀三重県　麦秋さん：時間制限は自分で決めたでしょうか？ 厳しそうです。

◀大阪府　くるみさん：結構売り切れちゃうんですよ。要注意です。


◀福島県　スズキミホさん：この年頃はてちゃいますからね。言えないでしょう。

ハガキから始まる……どうしましょ？

「オリコン5位以内に入らないと解散だと？」「なんだよそれ。というか、そんなもんで危機感煽ってCD買わせるのが「音楽」なのかよ？」雅史が怒るのもムリない。オレもそう思う。というか、いい加減うんざりしてきていた。電波系と浅ヤン系のくだらないやり口に。「つまりアレだろ？　DPSどだったら、ハガキが100枚こないと読者ページ消滅とか、本誌が100万部売れないとDPS消滅とかそんな感じだろ」わかりやすい。達吉の何かに置き換えた説明はいつもわかりやすい。「ハガキ……描くか」康志がペンを取った。

コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記して下さい。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。よく見ると文字がメインのハガキも多いでしょ？　さらに言えば！　イラストの上手い下手もあまり考えなくて大丈夫です。ネタさえ熱ければ載せちゃいます！　とにかく送ってほしいの！　ね？

電撃PlayStation Vol.106 読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品の番号(P.163のプレゼント記事参照)と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、5月20日(当日消印有効)です。たくさんのご応募をお待ちしています。

プレゼント当選者発表(敬称略)

Vol.103

①「テイルズ オブ デスティニー」ドラマCD　地上編　3巻セット
橋本千春(山梨県)助川由子(福島県)古西一哉(兵庫県)

②「ストリートファイターⅢ　3rd　STRIKE」春麗3点セット
服部純人(石川県)室川守(石川県)菊池徹(神奈川県)

③「小さな巨人　ミクロマン」復刻版
石飛朋己(大阪府)筒井和俊(愛知県)冨田佳宏(青森県)嶋田祐介(埼玉県)

④「サンバギータ」トレーディングカードBOX
岩佐珠未(大阪府)木村広志(兵庫県)武智敏充(山口県)

⑤「季節を抱きしめて」トレーディングカードBOX
海老道治(埼玉県)

⑥「お嬢様特急」グラフィックデータ集メモリー・オブ・プリンセスエクスプレス
武蔵光政(岩手県)高橋宏和(東京都)魚住哲夫(鳥取県)

⑦PSソフト「ワールドネバーランド2～プルト共和国物語～」
五十嵐敦大(宮城県)加藤通(愛知県)大森大輔(鳥取県)

⑧PSソフト「家にポチがやってきた～In My Pocket～」
國分希(神奈川県)石川文彦(東京都)石川慶子(東京都)

⑨PSソフト「RISING　ZAN～THE　SAMURAI　GUNMAN～」
山田祐子(静岡県)伊勢亀徹(新潟県)森田裕也(鹿児島県)

⑩PSソフト「SILENT　HILL」
中島直樹(福島県)後藤みどり(秋田県)三田真司(北海道)

【1】P163から、希望するプレゼントの番号を1つだけ記入してください。
★数字は右詰めで記入してください。

【2】あなたの性別を教えてください。
①男　②女

【3】あなたの職業を教えてください。
①小学生　②中学生　③高校生　④予備校生・浪人生　⑤短大・専門学校生　⑥大学生・大学院生　⑦会社員　⑧フリーター　⑨無職・休職中　⑩主婦　⑪その他
★数字は右詰めで記入してください。

【4】あなたの年齢を教えてください。
★数字は右詰めで記入してください。

【5】今号の記事で良かったものを下から3つまで選んでください。
①[特報]重装機兵ヴァルケン2　②[特報]スーパーロボット大戦コンプリートボックス　③[特報]Lの季節 A piece of memories　④[特報]PIXY GARDEN(ピクシーガーデン)　⑤[特集]サガ フロンティアII　⑥[攻略]ファイナルファンタジーVIII　⑦[攻略]デビルサマナー ソウルハッカーズ　⑧[攻略]ダンスダンスレボリューション　⑨[攻略]新時代劇アクション 羅刹の剣　⑩[攻略]東京魔人學園朧綺譚　⑪[攻略]ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3 旅立ちの詩　⑫[攻略]サイレント ヒル　⑬[攻略]オメガブースト　⑭[攻略]サイバーオーグ　⑮[攻略]FISHING FREAKS BassRise　⑯[攻略]チョコボ レーシング～幻界へのロード～　⑰[連載]電撃PocketStation　⑱[連載]DPSソフトレビュー　⑲[連載]電撃コロシアム　⑳[連載]4色奴隷　㉑[連載]電撃プレイクエスチョン　㉒[連載]ウラワザデータベース　㉓[連載]まんが はじめて物語　㉔[連載]電撃コラムス　㉕[連載]PSの奴隷　㉖[新作]DINO CRISIS　㉗[新作]聖剣伝説 LEGEND OF MANA　㉘[新作]ペルソナ2 罪　㉙[新作]俺の屍を越えてゆけ　㉚[新作]Racing Lagoon　㉛[新作]トロンにコブン　㉜[新作]マクロスVF－X2　㉝[連載]電撃NEWS STATION　㉞[連載]電撃ランキングステーション　㉟[付録]電撃攻略Station SPECIAL Vol.10
★数字は右詰めで記入してください。

【6】今号の記事で良くなかったものを【5】の一覧から1つ選んでください。
★数字は右詰めで記入してください。

【7】電撃プレイステーションの購入状況を教えてください。
①毎号買っている　②ときどき買っている　③初めて買った

【8】電撃プレイステーションのTV-CMを見たことがありますか?
①電撃プレイステーションのTV-CM(100号記念)を見たことがある　②「キミに電撃」のTV-CMを見たことがある　③両方とも見たことがある　④両方とも見たことがない

【9】電撃プレイステーションの購入場所を教えてください。
①書店　②コンビニエンスストア　③ゲームショップ　④キヨスク　⑤その他

【10】購入したいと思っているタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P208～209)から選んで、その番号を3つまで選んでください。
★数字は右詰めで記入してください。

【11】あなたがソフトを購入する際に、一番参考にする記事を下記から選んでください。
①新作紹介記事　②攻略記事　③DPSソフトレビュー　④電撃PSコロシアム　⑤PSの奴隷　⑥まんがはじめて物語　⑦電撃ランキングステーション　⑧新作ソフトスケジュール　⑨広告

【12】CD-ROM付録付き増刊号電撃PlayStationDに体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P208～209)から選んで、その番号を3つまで選んでください。
★数字は右詰めで記入してください。

【13】今まで発売されたソフトで好きなものを2つまで書いてください。

【14】電撃プレイステーション以外に購入している雑誌を教えてください(3つまで)。
①電撃プレイステーションD　②電撃王　③電撃NINTENDO64　④電撃ドリームキャスト　⑤電撃G'sマガジン　⑥週刊ファミ通　⑦ファミ通PS　⑧ファミ通ドリームキャスト　⑨月刊ファミ通ウェーブ　⑩月刊ファミ通Bros.　⑪週刊ザ・プレイステーション　⑫週刊ドリームキャストマガジン　⑬HYPERプレイステーション　⑭HYPERプレイステーションRe-mix　⑮PlayStation Magazine　⑯ドリームキャストプレス　⑰ドリームキャストFAN　⑱The 64 DREAM　⑲じゅげむ　⑳Game Walker　㉑Vジャンプ　㉒ENTa　㉓ゲーメスト　㉔ゲーム批評　㉕その他
★数字は右詰めで記入してください。

【15】電撃プレイステーションも含めて、普段、購入はしていないが、目を通しているゲーム誌を、【14】の一覧から1つ選んでください(電撃プレイステーションがそれに当たる場合は、26とお答えください)。
★数字は右詰めで記入してください。

【16】所有しているゲーム機を教えてください(3つまで)。
①プレイステーション　②ポケットステーション　③ドリームキャスト　④ビジュアルメモリ　⑤サターン　⑥NINTENDO64　⑦ゲームボーイ(カラーを含む)　⑧ネオジオポケット　⑨ワンダースワン　⑩パソコン　⑪その他
★数字は右詰めで記入してください。

【17】買おうと思っているゲーム機を【16】の欄から選んで教えてください(3つまで)。
★数字は右詰めで記入してください。

【18】ポケットステーションを購入された方に質問です。ポケットステーションには、何のデータを入れていますか?　ゲームタイトルを1つ書いてください。

【19】PSソフトの攻略本の購入状況を教えてください。
①買ったソフトの攻略本はほとんど買う　②攻略が難しいソフトについては買う　③たまに買う　④買わない

【20】『サガ フロンティアII』は買いましたか?
①予約して買った　②予約せずに買った　③買いたいとは思っているが、まだ買っていない　④買わない

【21】次世代プレイステーションについて発表がありましたが、次世代PSに興味はありますか?
①すごく興味がある　②少し興味がある　③あまり興味がない　④まったく興味がない　⑤わからない

【22】【21】で①、②を選んだ方に質問です。次世代PSについて、一番知りたいことは何ですか?
①次世代PSの名称について　②発売日について　③価格について　④発売されるソフトのラインナップについて　⑤発売されるソフトの価格について　⑥メモリーカード、コントローラなどの周辺機器について　⑦パソコンとの接続について　⑧用意される通信機能について　⑨詳細な技術情報について

【23】今一番プレイしているPSソフトを教えてください。

【24】電撃プレイステーションに投稿したことがありますか?
①複数のコーナーに投稿したことがある　②電撃PSコロシアムに　③PSの奴隷に　④プレゼントに　⑤今回が初めて

電撃PlayStation
106号の読者に贈る

読者プレゼント Vol.106

1『To Heart』神岸あかりステッカー 10名 （提供：アクアプラス）

▲16cm×20cmの大型ステッカー。一般的なマウスパッドと同じ大きさで、どこに貼ろうか迷っちゃう？

2『To Heart』等身大カレンダーポスター 1名

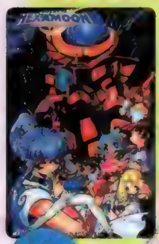
◀▲人気キャラ、マルチとあかりのポスター。2枚セットで一年間2人と一緒だ。
（提供：アクアプラス）

3『Nゲージ運転気分ゲーム ガタンゴトン』貨物列車 3名

◀鉄道マニアも納得の完成度！「ガタンゴトン」のロゴ入り、Nゲージの貨物列車を3名にプレゼントいたします。
（提供：東芝EMI）

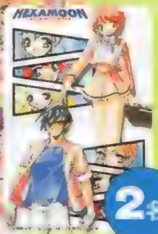
『HEXAMOON GUARDIANS』オリジナルアイテム（提供：インクリメントP）

4テレカA 2名



5トレーディングカードパック9枚入り 5名

6テレカB 2名



期待の新作『HEXAMOON～』から、TGS'99春で販売されていたオリジナルグッズ。テレホンカード2種類とトレーディングカード1パックを、それぞれプレゼント！

7『ドラゴンクエストあるくんです2』&スライムストラップ 10名

▲スライム育成携帯ゲームの第2弾。スライムストラップとセットでプレゼントだ。
（提供：エニックス）

8『スーパーロボット大戦F&F完結編』ポスター 10名

▶「完結編」もついに発売された「スパロボ」のB2サイズポスター。主要メカのイラストがカッコイイ！
（提供：バンプレスト）

PSソフト 各3名

9『To Heart』
▲高校生活と、くすぐったい恋愛を描いた、大人気サウンドノベル形式のAVG。
（提供：アクアプラス）

10『ナース物語（ストーリー）』
▲奇病の治療で入院した、病院の看護婦さんたちと繰り広げるラブストーリー。
（提供：毎日コミュニケーションズ）

11『ダンスダンスレボリューション』
▲アーケードでも大人気「DDR」！ 専用コントローラは付属しません。
（提供：コナミ）

12『スーパーロボット大戦F完結編』
▲前のシリーズで作り上げてきた要素を数々盛り込んだ最新作！ ムービーも多数収録。
（提供：バンプレスト）

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、162ページの注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者はVol.109（5月21日発売）で発表します。なお、アンケートの回答内容は当選・落選に関係ありません。正確に記入してください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号の他の懸賞に当選できない場合があります。
また、ソフトの発売日の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。⑦番の携帯ゲーム&ストラップの色は選べません。

郵便はがき

おそれいりますが
50円切手を
はってください

101-8305

東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館

㈱メディアワークス
電撃PlayStation 編集部
「プレゼント Vol.106」係行

住所	都道府県 〒		
氏名		☎	(　　)

●今号はいかがでしたか？どんなことでもけっこうですので気づいたことをお書きください。

✂

[illegible]はっきり書いてください

【記入例】

【1】 【2】 【3】 【4】

【5】 【6】 【7】 【8】 【9】

【10】

【11】

【12】

【13】

【14】 【15】 【16】

【17】

【18】

【19】 【20】 【21】 【22】

【23】

【24】

ここにはなにも書かないでください

0123456789

PlayStation
…夢じゃないよ、いさお。
70's Robot Anime
GEPPY-X
5月27日ぐらい発売
合体ロボットドラマティックシューティング 4枚組CD-ROM 発売予定価格6,800円(税抜)
GEPPY-X
アナログコントローラ 対応・振動のみ
好評発売中
発売元:東芝EMI
げっP-Xのうた
たちあがれ ゆうきをむねに
はしりだせ おれ
はまけない
キミのケータイの着信音に、ゲッP-Xのテーマは
いかがっすか～いかがっしょ！
簡単操作ワンポイントレッスン(DoCoMo P207の入力例)
1.「メニュー」「8」「3」「3」を押す。
2 画面右下に「トウロク」を表示している状態で「メニュー」を押す。
4.「▲」または「▼」で曲のテンポを設定する(♪=144)。
aroma
株式会社アローマ
〒591-8002 大阪府堺市北花田町2-219
TEL0722-50-6516
http://www.jin.ne.jp/yumedia/

DENGEKI SOFT STATION

電撃ソフトステーション

期待の新作満載

- DINO CRISIS
- 聖剣伝説 LEGEND OF MANA
- ペルソナ2 罪
- 俺の屍を越えてゆけ
- レーシングラグーン
- トロンにコブン
- マクロスVF-X2
- その他

イラスト／伊藤勇太

サバイバルホラー

さまざまな謎解きと迫り来る恐怖で、世界中のPSユーザーを震え上がらせた、『バイオ』。その基本を継承しつつ新たな恐怖を追求したサバイバルホラー最新作2タイトル！　今回はその2タイトルの魅力と恐怖の「質」に迫る!!

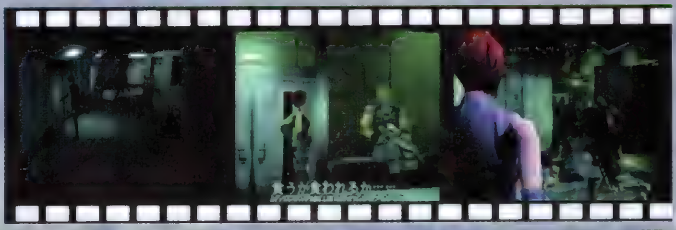
DINO CRISIS ディノクライシス

敵は動きの素早い獰猛な「恐竜」突然襲ってくる恐怖を体感!!

パニックホラー	DINO CRISIS	7月（予）	▶カプコン
			▶￥5,800
		▶MC(ブロック数未定)、DS(AC非対応)	

『ＤＩＮＯ』の舞台は軍の極秘研究が行われていたある孤島。情報をもとに潜入したスパイチームの一員である主人公たちは、そこで予想を上回る恐怖を体験することになる……。

この『ＤＩＮＯ』に登場する敵は動きの素早い「恐竜」で、鋭い牙をむいて突然襲いかかってくる。迫りくる「恐竜」に対しては銃火器での対応は難しく、一発必中の「麻酔弾」で対応していくケースが多くなるぞ。これにより、恐怖の質も『バイオ』の「ゾンビ」のようにジワジワ迫ってくるものではなく、イキナリ崖に突き落とされるようなスピーディな恐怖が体験できるのだ。



恐怖を引き立てる2つのポイント

基本システムは同じだが、この「ＤＩＮＯ」は「バイオ」とは別モノと考えてもいいだろう。ここでは、その恐怖を演出する2つのポイントを紹介！

Point 1 リアルな恐竜の「動き」と多彩な「カメラワーク」

"生き物"である恐竜の躍動感もリアルに再現！　それは、常に狙われているという気配を感じることができるほどに、プレイヤーの恐怖感をあおっている。さらに、ポリゴン（３Ｄ化）によってズームアップやスクロールといった"映画的演出"を可能にし、「バイオ」とは違った恐怖を画面から感じることができるのだ。

Tレックスも登場!!

◀▲多彩なカメラワークで、恐怖感も極限まで盛り上げられていく！

Point 2 仲間同士のドラマも見逃せない！

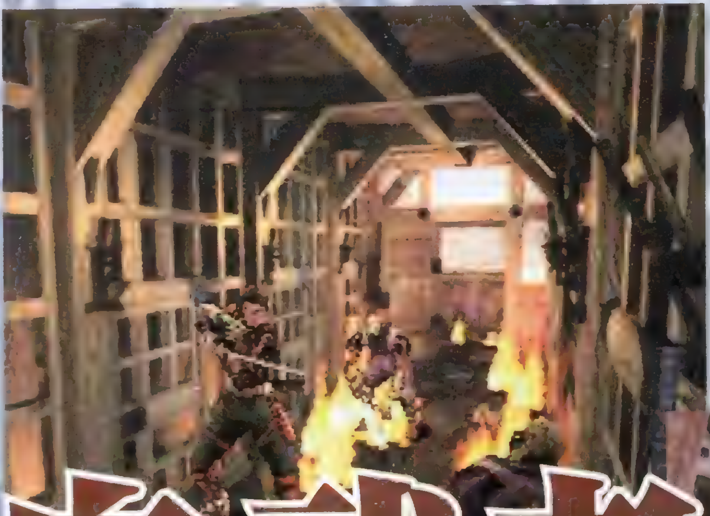
この「ＤＩＮＯ」では恐竜との戦いだけでなく、人間同士のドラマも見逃せない。ゲームには、舞台となる孤島に探索にきた主人公（女性）と同じスパイチームのメンバーが多数登場する。彼らと情報を交換してお互いに助け合いながらさまざまな仕掛けを解いていくのだ。最終的にはこの孤島の秘密、つまり軍の行っていた極秘研究の謎に迫っていくことになるだろう。また、ゲーム中にはプレイヤーの行動しだいで大きく変化していくシナリオの分岐も、多数用意されているのだ。

▲生き残るためにはチームワークが重要だ。

▶さまざまな謎を解いていくことで、大きな目的がはっきり見えてくる。

©CAPCOM CO.,LTD. ※画面写真は、すべて開発中のものです。

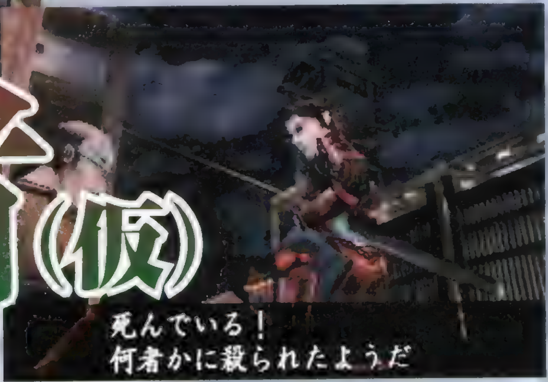
の流れを組む最新作！新たな恐怖を体験できる2タイトルが登場!!



魔人の城に単独潜入！ 斬らねば斬られるという恐怖を体感!!

この『鬼武者（仮）』の舞台は『バイオ』や『DINO』とは違い、なんと戦国時代の日本。プレイヤーは、この戦乱の世を自由に生きるカブキ者「明智左馬介」となり、「織田信長」にさらわれた「雪姫」を助け出すために、妖気漂う謎の武者どもを相手に戦うことになる。また、ゲームの制作に実力派俳優の金城武氏を起用することにより、主人公の持つキャラクター性がドラマティックに表現され、斬らねば斬られるという恐怖感と同時に戦国時代を生きるヒーローを演じる感動も体感できるのだ。

鬼武者（仮）



パニックホラー	鬼武者（仮）	冬予定	▶カプコン
			▶価格未定
			▶MC(ブロック数未定)、DS(AC非対応)

「鬼武者（仮）」を演出する2つのポイント

この『鬼武者（仮）』は、基本システムは『バイオ』だが、さまざまな演出によってまったく別のゲームとして仕上がっ

Point 1 華麗な謎解きと多彩な剣術アクション

青白と[illegible]城内には、ただならぬ妖気を発し、見た目からは死人としか思えない武者たちが待ちかまえている。迫り来る彼らを華麗な剣術アクションでなぎ倒し、随所に仕掛けられたさまざまな謎を解き明かしながらゲームを進めていくのだ。

▲刀や槍を持った武者が次々と出現する城内で、生き残ることができるか？

▶剣術アクションではコマンド入力による[illegible]。剣技があるということは、キャラにレベルアップという概念が存在するのか？

Point 2 プロの俳優が監修することにより生まれるドラマ性に注目！

主人公・明智左馬介のボイスや表情の演出、さらに剣術アクションのモーションは、人気俳優の金城武氏の動きをキャプチャーしている。金城氏が俳優としての経験を生かして熱演することにより、主人公の持つキャラクター性がより深く表現され、ドラマティックな演出が楽しめるのだ。また、金城氏の起用により、ファンが増える？ かもしれない。

▲舞台となる戦国時代の日本は、美しいCGで再現されていた。

◀金城氏の熱演によってますます盛り上がる剣術アクション

無限の可能性を秘めた「ランドメイクシステム」を徹底解剖！

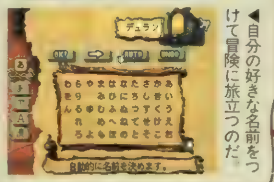
果てしない冒険が今始まる!!

自分だけの地図を作るのだ！

プレイヤーの手でマップを作っていけるのが「ランドメイクシステム」だ。街やダンジョンを思いのままに配置し、冒険を繰り広げていく。まさに自分だけの世界を創造できる画期的なシステムだぞ。

1 主人公の名前を決める

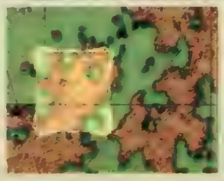
まず初めに主人公の名前を決めよう。最初から決まっているよりも感情移入できるよね。



◀自分の好きな名前をつけて冒険に旅立つのだ。

2 冒険する土地を選ぶ

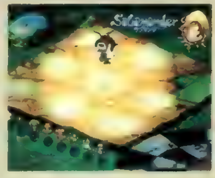
次にプレイヤーが冒険したい土地を全体の地図から選ぶ。細かく枠を動かせるので自由度は高いぞ。



◀選択可能な土地が明るく表示されるのだ。

3 アーティファクトを置く

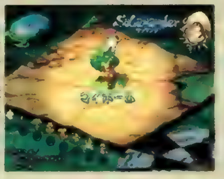
アーティファクトは街などのランドが封じられているアイテム。地図の上に自由に置いてみよう。



▶地図に置くと封じられたランドが開放されるぞ

4 マイホーム完成！

アーティファクトを置くとランドが出現する。これを繰り返せば自分だけの地図ができるのだ。



▶冒険の出発点であるマイホームがついに完成！

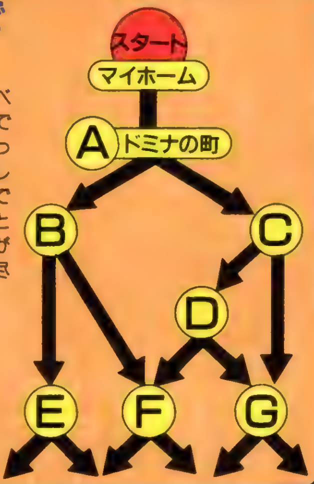
ランドを作る順番はキミ次第！

「ランドメイクシステム」は、アーティファクトを好きな場所に置いてランドを作り、思い通りに地図を作れる画期的なシステムだ。さらにランドを作る順番によってストーリーもドンドン分岐していくので、プレイするたびにまったく違ったストーリー展開を楽しむことができるぞ。

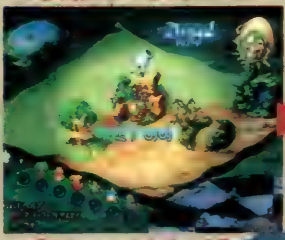
ランドの置き方で物語が変化する

アーティファクトはランド内のイベントをクリアすることによって入手できる。さらにそれらを置く順番によって、ストーリーは分岐しながら展開していくのだ。しかも、ただ進むだけでなく、1つ前の分岐に戻って進むこともできるため、プレイヤーの自由度が非常に高い。1回のプレイでは遊び尽くせない世界が広がっているのだ。

◀キャラクターの中には決まったランドにしか登場しないものもいる。



最初はちょっと



寂しいけれど…

ゲームが進めば

こんなににぎやか！

A・RPGの金字塔が装いも新たに蘇る！

GBとSFCでリリースされて高い評価を得た「聖剣伝説」シリーズ。その最新作が満を持して登場する！「聖剣」シリーズの特徴である戦闘時の多彩なアクションや個性豊かなキャラクターはもちろん、自由に世界を作れる「ランドメイクシステム」など、斬新な要素も満載。シリーズのファンならずともハマること間違いなしのタイトルだぞ！

聖剣伝説 LEGEND OF MANA™

レジェンド オブ マナ

聖剣伝説 LEGEND OF MANA	
夏予定 A・RPG	▶価格未定 ▶スクウェア
	▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応)、2P同時プレイ可

 ©スクウェア

個性的なキャラを大公開!!

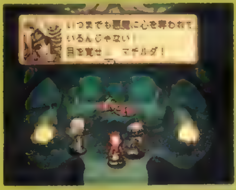
CHARACTER

主人公と行動を共にする魅力的なキャラたち。主人公と敵対したり助けてくれたりと、さまざまな形で登場するのだ。また、分岐によっては登場しないキャラもいるので、何回もプレイしないと全員には会えないぞ。ここではキャラの間にある人間関係と併せて魅力的なキャラクターたちの素顔に迫っていくぞ。

キャラ同士の関係に注目

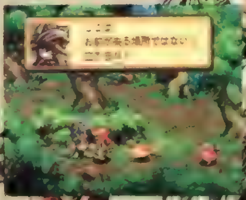
本作に登場するキャラクターたちは、それぞれが奥深いドラマを持っている。別々に登場するキャラ同士でも、実は姉弟だったり、騎士と姫だったりとその関係はさまざま。イベントの展開に深く関わっている場合もあるので、キャラ同士の会話に注意しながら「ランドメイク」をしていくのもゲームの進め方の1つだぞ。

▲エスカデを知っているダナエ。2人はどんな関係なのだろうか？


▲エスカデがダナエの友人のマチルダに必死に呼びかけている。

シエラ

ドラグーンの女戦士でラルクの姉。戦争でラルクと離れ離れになっている。プライドが高く決して妥協しないタイプ。



エスカデ

正義感が強く、思い込みが激しい騎士気質の男で、正義を貫くことこそが人間の正しい道だと信じて疑わない。自分の考えが他人に理解されなくても気にせず、自分の考えを通す信念の人。

ラルク

好戦的なドラグーンの若者で姉のシエラと共に民族戦争に参加する。性格は情熱的で無鉄砲。感情のコントロールが下手で、仲間とうまくいかないことが多い。

妖精

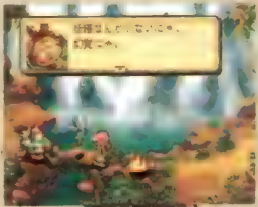
▼過去の戦争の爪痕が残っていて、人間を毛嫌いする妖精もいるのだ。

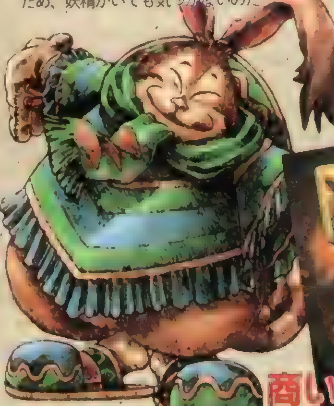
妖精の国へ

深い森の奥に隠れ住む、非常に長寿の種族。人間と妖精の間では過去に大きな戦争があったらしく、すべての妖精が、人間に対して必ずしも好意的というわけではないようだ。

▶人間である主人公に助言をしてくれる妖精もいる。

ニキータ

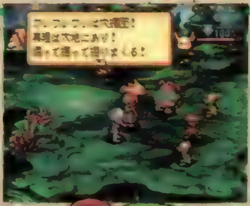

▲ニキータは性格が極めて現実的なため、妖精がいても気つかないのだ



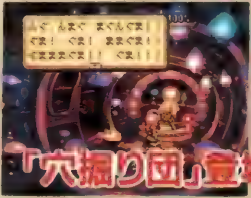
老けているように見えるが、実は19歳(！)。先祖代々、町や村を巡って商売をしてきた生粋の商売人だ。商売のやり方はキレイとはいえないが、根は善人なのだ。

商い珍道中

アナグマ


▶「真理は大地にある！」と言っているが行動はまったくの謎

▼アナグマ語といっても「ぐま」しか言っていないような気が…？



「穴掘り団」登場!!

体験版でも「穴掘り団」として登場するアナグマたち。主人公が冒険の途中で何度も遭遇するのだが、何を求めて掘っているのかは定かではない。独特のルールを持つ「アナグマ語」をしゃべる。

多彩なイベントが目白押し!!

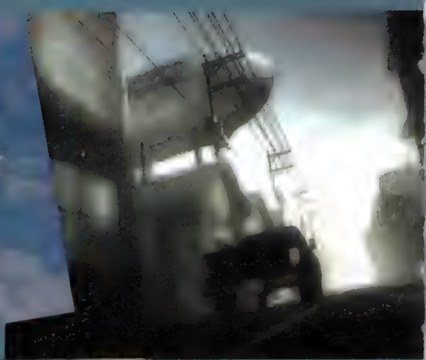
全プレイヤー必見のサブイベントもあるぞ！

このゲームのイベントの中には、ストーリーにあまり関係のないサブイベントも数多く存在する。しかし、サブイベントだからといって甘くみてはいけない。どのサブイベントも内容がしっかりと作り込まれていて見逃せないものばかり。ぜひプレイしてみよう。

◀何やら楽しげにパフォーマンスをしている草人。イベントはコミカルなものから、シリアスなものまで多種多彩だ。

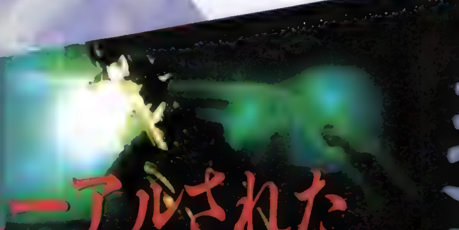
EVENT

プレイヤーは行く先々で数多くのイベントを経験する。ダンジョンで巨大なボスと戦ったり、病人を助けたりと内容もバラエティに富んでいるぞ。またゲームの核であるアーティファクトはイベントをクリアしなければ手に入らないので、イベントの重要度がかなり高いのだ。



ペルソナ2 罪

INNOCENT SIN.



『ソウル～』同梱の『ペルソナ2』体験版にはもう触れて見たかな？ そのクオリティの一端を垣間見れば、前作で上げられた不満点がほとんど解消されていることに気がつくはずだぞ。

RPG	ペルソナ2 罪	6月(予)	▶アトラス ▶¥6,800 ▶MC(3ブロック) DS(AC非対応)

リニューアルされた戦闘&交渉システムをクローズアップ!

▶学園が舞台の都市伝説モノというシチュエーションも見逃せない

今夏発売に向けて順調に開発が進む『ペルソナ2』の、ちょっと気になる情報をお届けするぞ。ゆきのさんや冴子先生が登場するなど、前作との絡みも何かと気になるところだが、その辺の情報は未だお預け。今回新たに入手できたのは、前作にも増して自由度が高くなった戦闘システムと、キャラの個性が際だつ会話バリエーションの2つだ。今まで紹介してきた噂システムや合体魔法と比べると地味な印象を受けるかもしれない。そこで、前作との比較を交えつつ、リニューアルポイントをチェックしてみよう。

BATTLE 戦闘 さらに遊びやすく進化した自由度の高いシステム!!

★選べる2モード

戦闘では、ノーマルとシングルの2つのモードが選べるぞ。前者は途中で×ボタンを押さない限り、事前に設定した行動で戦闘を続けるというモノ。イメージ的には『ソウル～』のオートリピートにあたる。後者は、ターンが終了するたびに入力を行うというスタンダードなモードだ。

★作戦設定が要

戦闘開始前には、作戦コマンドの行動設定で各キャラの行動を決定する。行動の種類は攻撃、魔法、アイテム、ペルソナ、個人データ、防御の6種類。行動内容を決めたら、次は行動順の設定だ。キャラの行動順は素早さに影響されないため、思い通りの攻撃が組み立てられるぞ。また、戦闘中に×ボタンを押せば、次のキャラの行動前に割り込んで作戦を再設定できるのだ。

▲キャラにペルソナを降魔させることで、ペルソナの力を使えるぞ。

▲学校内で悪魔とエンカウント!? この学園ではいったい何が起きているのだろうか？

▲作戦が決まったら戦闘開始。ちなみに、前作よりもいろんな場面でしゃべるらしい

『ペルソナ』比較チェック!!

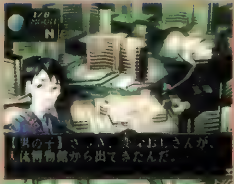
その1 前作のシステムは…

▲カードの悪魔が、そのままペルソナにならない点がもどかしい。

交渉が成立した相手悪魔のカードをもらい、悪魔同士を組み合わせて新たなペルソナを召喚するというシステムだった。

その2 『ソウル～』の長所を反映

『ソウル～』では、MAP上でも発生する会話が臨場感を漂わせていた。このシステムは『2』にも取り入れられているぞ。


▲『ソウル～』は、MAP上のシンボルと接触して会話が発生した。

ソウルハッカーズ』のものです。

バリエーション豊富な戦闘シーン!

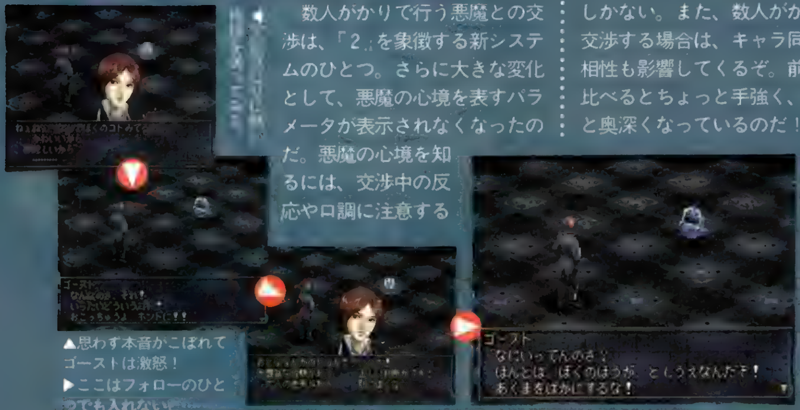
『2』の戦闘ではリアルさが重視されて、各キャラがフィールド内を自由に歩き回るという特徴がある。また、特定の魔法を特定の順番で使うと、ド派手で強力な合体魔法が発動することもあるのだ。

◀逃亡シーンもこんなにリアル!?

▶合体魔法でザコ悪魔を一網打尽!!

チェック ペルソナ2 罪 のMOVIEを収録 ▶CD-ROM付きPS誌 電撃PlayStation D17は好評発売中!!（定価980円）

CONTACT 交渉 コンビネーションを活かして口説こう！



数人がかりで行う悪魔との交渉は、「2」を象徴する新システムのひとつ。さらに大きな変化として、悪魔の心境を表すパラメータが表示されなくなったのだ。悪魔の心境を知るには、交渉中の反応や口調に注意するしかない。また、数人がかりで交渉する場合は、キャラ同士の相性も影響してくるぞ。前作と比べるとちょっと手強く、グッと奥深くなっているのだ！

▲思わず本音がこぼれてゴーストは激怒！
▶ここはフォローのひとつでも入れないと……
◀堪忍袋の緒がブツリ。悪魔の表情もかなり分かりやすいです

『ペルソナ』比較チェック!!

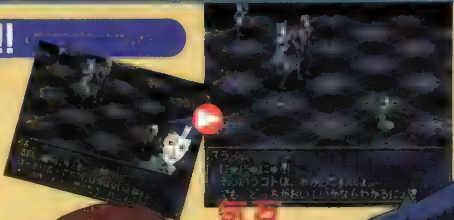
前作のコンタクトシステム

前作では、交渉中の悪魔の心境を表す感情メーターが表示されていた。このシステムは、会話の内容に応じて喜怒哀楽それぞれのゲージが増えていくというモノ。いずれかのゲージが最大になると、悪魔は感情に応じた反応を示すという画期的なアイデアだったのだ。

▲画面左上が心境を表すパラメータ。会話によって各ゲージが上昇して……。
▼いずれかひとつが最大に達したら交渉終了となる。

★人間関係をフィードバック!!

複数のキャラが交渉に参加する場合は、互いの相性が重要になってくる。相性はウインドウに表示されるが、あまりに反りが合わないと、交渉を拒否されることも……。ちなみに、キャラ同士の相性はプレイ内容に応じて変化するらしいぞ。



▶相手を認めつつも自分を優位に保つ。でも、相手の悪魔にはさっぱり伝わってないみたい。

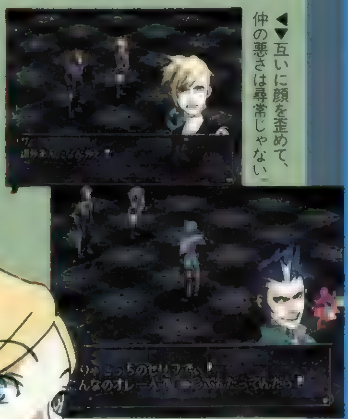
交渉成立時のメリットは？

無事に交渉を成功させると、ペルソナ召喚のためのタロットカードがもらえるぞ。運が悪くても、お金をもらったり体力回復してもらうなど、かなりイイコトが用意されているらしいのだ。

▲タロットカードを集めれば、新たなペルソナを召喚できるぞ。

尊敬を集める孤高の美男子と、不良をまとめるナルシストなバンドボーカル。方向性は違うが、微妙なライバル意識が…。

顔を合わせれば喧嘩になるというほど、相性最悪の2人。悪魔と交渉するどころか、いきなり仲間割れが始まり、ついにはどちらか1人が交渉する羽目になる。



◀▼互いに顔を歪めて、仲の悪さは尋常じゃない。

リサ&達哉の場合…

いわゆるひとつの片思い。クールな達哉には、それらしい気配はほとんど見られないようだ。でも、悪魔に冷やかされて上手くいくこともある。

母性的な舞耶、姉御肌のゆきの、快活なリサ。魅力も性格も異なるためか、妙な連帯感と競争心が混ざり合う…？

▲母性的な魅力を放つ舞耶の、包み込むような微笑みと……。
▶リサの健康的な色気。ここまでは至って順調だったのだが（笑）

CATLUS 1996,1999 ※画面は開発中のものです。

RPG

俺の屍を越えてゆけ

6月（予）
▶SCEI
▶¥5,800
▶MC（6ブロック）
DS（AC非対応）

激動の「自分史」を創る大河ドラマチックRPG！ 一族繁栄のキーワードは「成長」と「交神」…!!

個人ではなく一族全体を成長・繁栄させていくことで、世代を越えた歴史ドラマを体感できる新機軸RPG『俺の屍を越えてゆけ』。戦いの舞台は邪悪な鬼たちに脅かされている、古代の日本をイメージした世界。主人公の一族は憎むべき鬼の呪いによって子孫が残せず、またわずか最長2年という短い寿命しか持たない。だが、神々と交わってその能力を子孫に継承させることで、短期間のうちに成長・世代交代を繰り返すことができる、半神半人の一族なのだ。そのためプレイヤーの操るキャラクターは次々と入れ替わることになる。だがこの特異な設定こそが画期的な成長システムを生み出した、『俺屍』最大の魅力でもあるのだ。今回はその成長システムを中心に紹介していくぞ。

物語 STORY

祖先の敵を討ち、呪いを解くために、一族は復讐の鬼と化す!!

京の都に戦火を巻き起こし、多くの民衆を死に至らしめた悪鬼・朱点童子（しゅてんどうじ）の本拠地へ、今まさに打ち入らんとする2人の武士がいた。プレイヤーの一族の祖となる源太と、妻のお輪だ。2人は一騎当千の活躍で朱点童子をあと一歩のところまで追いつめた。だが朱点童子の卑劣な罠によって源太は殺され、お輪も人質に取られたわが子の安全と引き換えに連れ去られてしまう。さらに復讐を恐れる朱点童子は、その子どもに恐るべき置き土産を残した。「短命」と「種絶」の2つの呪いだ。やがて成長したこの子どもは復讐を誓い、戦場へと身を投じる……。

種絶

この呪いのために主人公の一族は普通の方法では子孫を残せない。それを哀れんだ神々と「交神」することで子を授かるのだ

短命

このため一族の寿命は短い。2カ月で成人し、最長2年間で死に至る。よっていかに効率良く世代交代するかが重要だぞ。

イツ花と歩む♥

電撃一家 復興絵巻 その1

はーい♥、わたくし当電撃家のお世話役を仰せつかっております、イツ花と申しまーす!! 今回このゲームの魅力を紹介するにあたって、実際のプレイ経過を書き記してみることにしてみました。まァむずかしく考えず、気軽にバーンとォ読んじゃって下さいませ。では!!

◀案内役の少女・イツ花。かなり大ざっぱな性格だが、助言は意外と的確だぞ。

壱 呪われし一族の誕生

悲劇の赤ん坊・竹千代は驚くべきスピードで成長し、電撃家の当主を襲名。またその境遇を哀れんだ神々の助力で、交神の儀が可能になった。そこで両親の復讐を果たすことを決意した竹千代は、打倒・朱点童子を公に宣言。ここに後世まで語り継がれることになる、電撃家復興絵巻が開幕したのだ!!

弐 初陣～初産時の流れは早く～

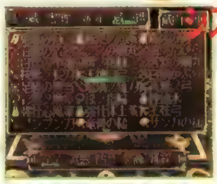
…といっても、まずは地道な経験値稼ぎから。大事の前には小事を確実に積み重ねていくのが電撃家の家訓。さっそく生まれたばかりの娘を引き連れて、慎重に鬼の巣窟へと向かう。寿命が短いなら成長するのもまた早い。夏が終わるまでには、ほとんどのザコを一撃で倒せるようになっていたぞ。

システムその1

お好みの難易度で!

◀『俺屍』はいつでも4段階の難易度を切り替えることができる。戦闘で入る経験値やお金を調節できるので、時間のない人には嬉しい機能だ。

システムその2



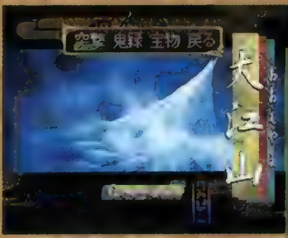
圧倒的なアイテム数

◀戦闘で獲得したり、宝箱から入手したりできる総アイテム数は700種類以上。武器1つ取っても豊富なバリエーションが存在するぞ。

© Sony Computer Entertainment Inc.

歴史を綴るためのシステムの詳細を徹底解説!

『俺屍』の最終目的は大江山の朱点閣にいる朱点童子を倒すことだが、ことはそう簡単には進まない。力も弱く、たった1人の主人公を強大な一族にする必要があるからだ。ここでは子孫を残す唯一の方法「交神」に着目し、成長の過程や特筆すべき要素をピックアップ! 『俺屍』の独創的なシステムとその奥の深さを紹介していくぞ!!



▲ここか朱点閣か存在する最終目的地・大江山。いつか必ず復讐を果たすのだ!!

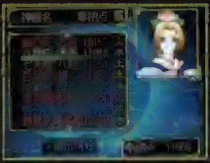
▼あまりにも早過ぎる死。優秀なキャラは"氏神"として神になるというが…!?

ゲーム中における1人の登場人物の生涯

交神の儀 → 誕生〜訓練(1カ月経過) → 戦闘が可能に(2カ月経過) → 交神が可能に(5カ月経過) → 死去(〜1年程度経過) → 氏神?(一定の条件で!?)

交神 とは1人の子を一族に迎え入れるための儀式

種絶の呪いをかけられた一族は子孫を残すことができない。そこで戦闘時に経験値とともに得られる奉納点を消費することで最大108の神々と交わり、一族に子どもを迎え入れるのだ。


◀現在は朱点童子に封印されている神様も存在する。解放すれば…。

奉納点が血筋を決める

神様にも性格と能力が設定されている。奉納点が高いほど優れた子どもが誕生。

▲2人同時に誕生。双子が生まれる場合もある

生まれた子には名前と職業をつける

▶ネーミングセンスの見せ所だぞ!!

子どもが誕生したら、まずは名前を入力。最初から登録されている名前のなかからランダムに選ぶ「委任」もあるぞ。次は職業を決める。最初は3種類だけだが、いずれはもっと…。

◀最大8種類の職業から選べるのだ

初陣までの2カ月は訓練を。奥義はこのとき伝授される!!

一族の子どもは最初の2カ月間は、自分で戦闘訓練を重ねている。このとき指導者が付けばより効果的だが、担当するものはほかの行動が取れなくなるのだ。

▲現在の戦力と子どもの成長、どちらを優先させるべきか判断に迷う!?

▼また同じ職業の親が指導すれば、強力な奥義を継承させることができる。

交神のここに注目 1 キャラクターパターンが多彩!!

▶職業ごとの基本容姿も設定されている。後は属性で髪の色が変化するぞ。

交神で生まれる子どもは、親のキャラと神様の遺伝子の影響を受けるので、性格も能力も実に多彩だ。顔のパターンも豊富に用意されており、見ていて飽きることもない。キミだけの子孫を育てることができるぞ!!

▶同じ顔が登場するなんてことはまずないぞ。

2 メモリーカードを使用した交換もできる

交神以外にも一族を増やす手段がある。ほかのプレイヤーの一族から「養子」を迎えてくるのだ。新しい血を入れることで自分の一族に欠けている素質を手軽に補充できる、画期的なシステムだぞ!! 養子に出した方のキャラもそのまま残るので、友だちのデータとガンガン養子縁組してみよう。

▲養子縁組はオープニングメニューで実行できるぞ。MCを持ち寄ろう。

▲いきなり強力な養子をもらうのもアリ、心強い同志になってくれるぞ!!

3 お家の内紛もある「属性」と「忠誠度」

心・技・体にそれぞれ設定されている火・水・風・土の4つの属性パラメーター。これは両親から受け継ぎ、キャラの性格や能力を決定づける重要な要素だ。また属性は一族に対する忠誠度にも影響を与えるぞ。あまりほうっておくと忠誠度が下がり、最終的には家出してしまうことも…!?

▲属性は両親の遺伝子が複雑に絡み合って決定される。交神は慎重に…。

▲忠誠度か下かったキャラは危険だ。褒美を与えるなどして回復を計ろう

参 屍を越えて繁栄する一族

出陣のたびに鬼を討ち取って凱旋し、破竹の勢いで武名を高めていく電撃家。交神の儀で一族も増え、戦力も充実しだした矢先に突然悲劇が…。当主・竹千代のあまりに早過ぎる最期だ。そして涙を振り払って志を受け継いだ後継者が2代目竹千代を襲名。さらなる戦いへと1歩を踏み出したのだ。

システムその3

◀荒廃した京の都に、討伐で得た資金を投資することもできるぞ。都が復興してくれば、商店などで扱う武器・アイテムも強力になる。

都を再建していこう!

四 決戦!! 呪いが解ける日…?

すべての鬼の巣窟を制覇し、春夏の討伐隊選考試合も連覇した。もはや電撃一族をはばむものは存在しない。今こそ決戦の時!! 4代目竹千代は決断を下し、一族を率いて大江山に突入した。群がる雑魚を軽く蹴散らし、朱点閣を目指す一族の精鋭たち。そしてついに朱点童子を倒したのだ!!

システムその4

◀戦闘はコマンド選択方式。「体」はHP、「技」はMPを意味する。強力な必殺技、奥義もあるが、寿命を表す「健康」が減少してしまうぞ。

激戦をくぐり抜けろ!!

だが…

この敵は…!?

激闘の末ついに朱点童子を倒した当主様。これで都も安泰♥ と、思ったらさらに強大な敵が!! どーして!? と、いうところで以下次号!!

真の物語へ 続

俺の屍を越えてゆけ

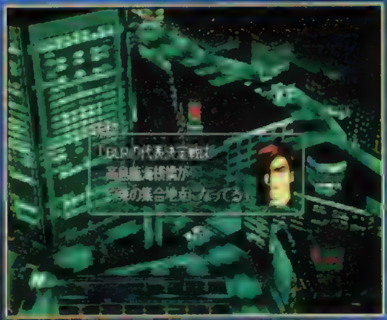
次々に明かされてゆく新エリア・

ポケステ対応決定！　新エリア＆新イベント公開で、ますますヒートアップする『レーシングラグーン』に注目！

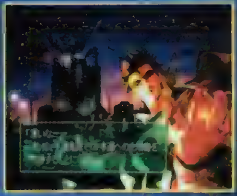
RPG	Racing Lagoon レーシングラグーン	6/10	▶スクウェア ▶¥5,800 ▶MC（ブロック数未定）、DS（AC非対応）、PS（ブロック数未定）

STORY 「横浜GP」出場をかけた男のバトルが展開!!

走り屋たちが夢にまで見た祭典、それが「横浜グランプリ」だ。横浜全市の公道をクローズドサーキットとして使用する、世界でも例がない大規模な公道グランプリなのだ。ベイラグーン・レーシング(ＢＬＲ)のメンバーで、このレースに出場できるのははたして誰なのか!?



▲横浜グランプリ出場を賭け、ＢＬＲ内の代表決定戦が行なわれることに。ＢＬＲからレースに参加できるのは、たったの２人。はたして赤碕は出場できるのだろうか？



▲リーダーの藤沢は予選免除。となると、出場できるのは残り１人。

それぞれの思惑を秘め

残り1名の出場者を決める戦いが始まる

CHECK IT!! ベイラグーン・レーシング BLR走行会

横浜グランプリの代表決定戦をひかえ、チームメンバー全員が集合して行なわれるイベントレース。メンバー全員が一緒に走る機会はめったにない。お互いの実力を知る絶好のチャンスということで、当然、単なる走行会で終るはずがない。これで歯が立たないようなら、横浜グランプリ出場は夢のまた夢だ。

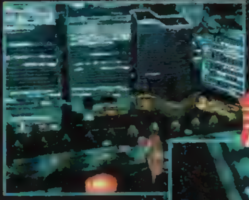
▲順位は関係なくても、真剣に走るのが真の走り屋。

▶チーム走行会でも常に真剣勝負！

NEW AREA 新エリア「北横浜」とは?

今回初めて紹介する「北横浜」は、ストーリーが進行すると移動できるようになる新しいエリアだ。超高層の「ランドマークタワー」や商業地域の中にある「クイーンズアクエス」など、洗練されたビルが建ち並ぶエリア。ここでも、南横浜同様、いろんな事件やイベントが、赤碕を待ち受けているに違いない。

急展開？



▲▶突然、赤碕を囲む派手なクルマの一団。これから、いったい何が起こるというのか？

新たな敵？

▲赤碕の前に現れた、ナゾの男・川崎。この悪人面からすると、新たなる敵の登場か!?

©1999　スクウェア　※画面はすべて開発中のものです.

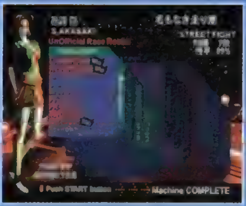
イベント・そしてシステムをCHECK IT!!

MACHINE COMPLETE まだまだあるぞ改造バリエーション! 想像を超えた改造マシン大紹介!!

どんなに不可能に思えるような改造でも可能にしてしまうのが、このゲームの魅力の1つだ。今回は、1つの車種が改造によって、どれだけ見た目が変化するかを紹介しよう。右で紹介しているのが、その改造によるバリエーションだ。1つの車種をホンの少し改造するだけで、これだけ見た目の違ったクルマに変化するぞ。もちろん、この改造は見た目だけでなく、走りの性能もそれぞれ変わってくるのだ。

自分の状態をCHECK!! 『レーシングラグーン』流ステータス画面!?

RPGといえば、やはり自分の状態を常にチェックできるステータス画面が重要だ。このゲームもRPGなので、当然、ステータス画面が用意されている。現在[illegible]チェックできるので、ひんぱんにお世話になるだろう。



▲現在の所持金やリワーズポイントの確認画面。普通のRPGでいうところのステータス画面だ。

◀マシンの状態をチェックできるこの画面は、さしずめ武器・防具装備画面といったところか。この画面でマシンをセッティングして、戦闘（レースバトル）に勝てるようにしておこう。

ちょっとした改造でマシンはこんなに変化!

▲GT仕様のエアロパーツを装着したCVC1600。なかなか精悍な顔つきの車だ。

▲レーススタイルの、一体成型エアロパーツを装着。まるで別の車だ。

▼これは[illegible]いが、フロントバンパーが4駆特有のものになる。

▼[illegible]変更。エンジンがマシンの中央にあるのが特徴。

Get the NEWS バスとバトルでバッチリ改造!!

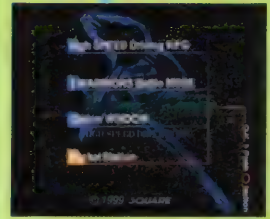
街を走る車は、すべてバトル可能なのが、このゲームのシステム。一般市民の足として、ストリートマップを走るバスだって例外じゃない。ちゃんとバトルをしかけることができるのだ。しかも、バトルに勝てば、ゲットリワーズでパーツだって入手できる。その巨大なボディを奪って装着すれば、大型車両を運転することも可能なのだ。もちろん、マシンコンプリートでドレスアップしたり、レース仕様に改造することもできる。とにかく、自由度の高い改造が楽しめるぞ。

プレイヤーの愛車が

バスに!! しかも

FF駆動のバスだ!?

Get the NEWS ポケットステーション対応! 友だちの車がバトルに乱入!!



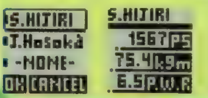
ポケットステーションがあれば、友だちが改造した車のデータを光通信で交換することが可能なのだ。しかも、そのデータをRPGモードでロードすると、ロードした車がゲーム内に登場する。その車は、ストリートマップ上を走っているので、通常と同様にレースバトルをすることができる。当然、その車に勝てばゲットリワーズ画面となり、相手のパーツを奪うこともできるぞ。ほかの人が改造した車は、ゲーム内に最大3台まで登場させられる。もちろん、自分の改造した車のデータを友だちに渡すことも可能だ。

①マシンデータ受け渡し

これがポケットステーションでの、データの受け渡し画面。この画面で、データの送受信を行なうのだ。

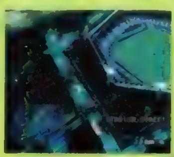
②スペック確認!!

友だちからもらった車のデータは、もらったその場で確認することができる。もちろん、自分がセーブした車のデータだって、ポケットステーションで確認できるのだ。

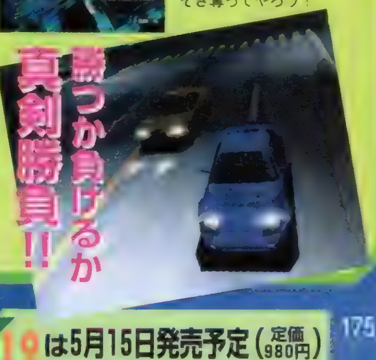


◀友だちにデータを見せて自慢する、なんてこともできるぞ。

③ストリートマップに出現!



◀▼ストリートマップに出現した友だちの車とバトルして、相手のパーツを根こそぎ奪ってやろう！



チェック Racing Lagoon レーシングラグーン のMOVIEを収録 ▶CD-ROM付きPS誌 電撃PlayStation D19は5月15日発売予定（定価980円）

期待大のアクションバラエティに急接近!!

トロンにコブン

ロックマンDASHシリーズ

ACT トロンにコブン	夏予定	▶カプコン
		▶¥5,800
	▶MC（ブロック数未定） PS（ブロック数未定）	

個性豊かな面々が繰り広げる痛快ACT大活劇！今回はそれらのキャラたちの関係に迫っていこう

登場キャラたちの関係を総チェックだ!!

▲コブンたちと一緒に遺跡内を探索！敵と戦ったりワナを解除したりで大忙しなのだ

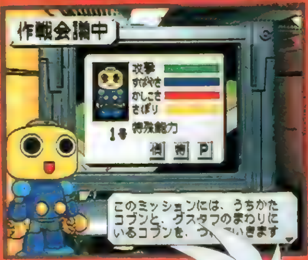
ＲＰＧやＰＺＧのほか育成要素も完備！ そのバラエティに富んだゲーム内容で、注目を集めている最新作『トロンにコブン』。今回は、敵、味方にかかわらず超個性的に仕上げられた登場キャラたちを紹介すると同時に、彼らの関係をバッチリ解き明かしていくぞ。細かく確認しておけば、今後の記事を読む場合に、そして実際にプレイするときに必ず役立つはずだ。

ステージを選んでスタート

▲１つのミッションにはいくつかのステージ（ＡＣＴ、ＲＰＧ、ＰＺＧなど）があり、自由に選んで挑戦できるのだ

コブンたちを育成！

▼40人いるコブンたちは、それぞれ性格などが異なる。得意・不得意な技能などを把握して育てるのがポイント!?



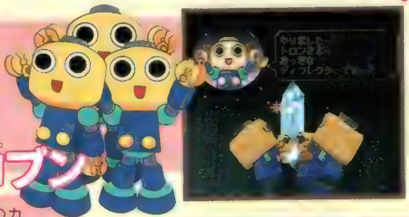
世界に名を馳せる大空賊!

ボーン一家

世界各地の街や遺跡をめぐり、好き放題に荒らし回っている悪の空賊。飛空船ゲゼルシャフト号を再建するため借金をしたことで、兄弟たちは捕まってしまう。そして……。

ティーゼル・ボーン

ボーン三兄弟の兄。借金を返せなかったばっかりに、オープニングで借金のカタとしてロースー一家のグライドに捕まってしまう。



コブン

メカの操縦から雑用まで、何でもこなすトロンの忠実な部下。全部で40人いるのだ。

◀すべては借金を返すため！ お宝をイタダキだ

▲オープニング。借金返済のため活動するティーゼルだが……。

トロン・ボーン

借金のカタにとられた兄弟たちを助けるため奮闘する主人公の少女。メカの操縦も得意！

ボン・ボーン

ボーン三兄弟の末弟。ティーゼルと共に、ロースー一家に捕らわれてしまう。

悪名高き高利貸し ロースー家

悪どいやり口で有名なヤミ金融業者。ティーゼルをはじめ、多くの人々に金を貸している。

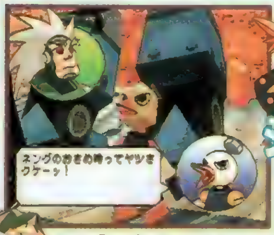
グライドが操縦するロボット ラファール

可変式の飛行艇。行く先々でジャマをする！

▲ティーゼルの前に姿を見せたグライド。ラファールで挑んでくる。

グライド

借金の取り立て責任者。メカの操縦テクニックは超一流！



▲「コブン」とは正反対の性格。態度もデカイ。

シタッパー

「コブン」的な存在のロースの部下。ただし少々反抗的。

ロース・ホールモン

ロースー家の親玉。ティーゼルとボンを捕らえ、トロンに借金の返済を迫ってくる。警察から指名手配中。

行く手を阻む邪魔者！ 警察

空賊などから街を守るために活動している正義の味方。ただ、空賊であるトロンにとっては邪魔者でしかない！　それほど装備を持ってないようなので心配はいらない？

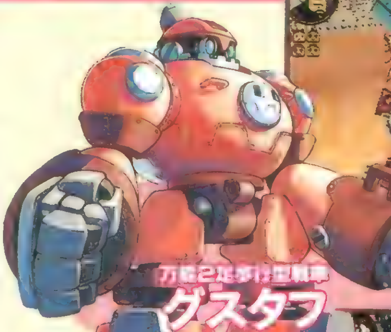
デニッシュ・マーマレード

真面目で正義感の強い新米婦警。ちょっぴりドジで、メカの操縦も苦手のようだが…。

▲▶何度もトロンの前に現れるハズ。２人のやりとりも楽しみ。

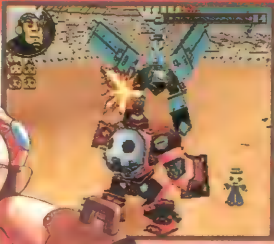
トロンが設計・開発 操縦するロボット

ゲーム中にはトロンが設計・開発したロボットが続々登場する。プレイヤーは、これらのロボットを操作してミッションに挑戦していくことになるぞ。その一部を紹介しよう。

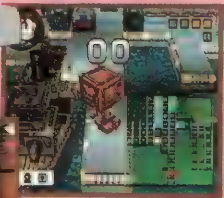


万能2足歩行型戦車 グスタフ

左腕にショットを装備した戦闘用メカ。見た目とは異なり機動性にも優れているのだ。

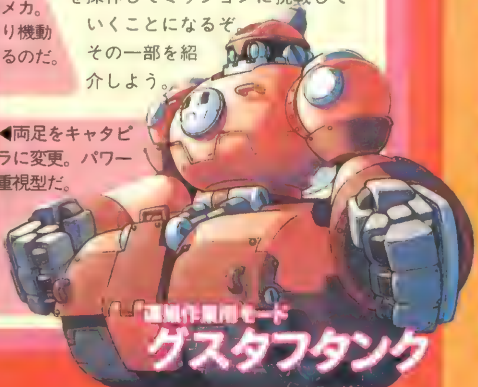


◀左腕を突き出してショットを発射するのだ。



▼作戦会議で次のミッションに最適のマシンを選択

▲ＰＺＧステージ、コンテナの動かし方が重要！



運搬作業用モード グスタフタンク

◀両足をキャタピラに変更。パワー重視型だ。

トロンとコブンの 目指せ!! 借金返済! 兄弟救出作戦 4コママンガ大募集!!

Vol.2

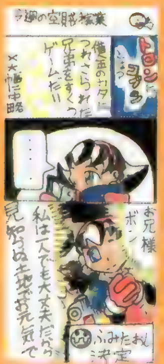
トロンやコブンたちの生活風景やコブン訓練時の様子、さらに戦闘時の出来事や敵キャラたちとの珍騒動など、いろ～んなシチュエーションを想像して描いた４コママンガを大募集！　寄せられたマンガは本誌「トロンにコブン」の紹介記事内でバリバリ掲載していくぞ。今回は、早くも届いた３点のマンガを掲載しちゃおう。みんなも負けずに送ってね。

応募のキマリ

●サイズ／応募はハガキ（封筒にハガキを入れて送るのも可）を使用。マンガは天地14cm、左右６cmの大きさで描いてください。

●作品／必ず色を付けてください。そして色はできるだけ濃く塗りましょう（黒一色のものは不可。色鉛筆は薄くなるので注意！）。また吹き出し内の文字も、濃くハッキリと書くようにしてください。

●記入事項／郵便番号、住所、氏名（ペンネーム）、年齢、職業、電話番号、マンガのタイトル。



▲三重県　そたいさん：それはちょっとかわいそうかも…。

▲北海道　哲ーＰＡＹさん：本日の空賊活動これで終了！

◀埼玉県　へきへきさん：かなりＨなコブンだけど何号かな？　この機体が撃破されちゃったら……。ウシシ！

あて先

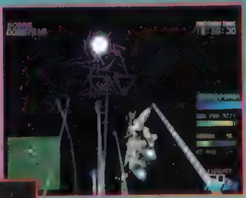
〒101-8305
㈱メディアワークス
ＤＰＳ「トロンにコブン」
４コママンガ係

©CAPCOM CO.,LTD.

鉄の翼が大空へはばたく!!

あの空中戦の主役になれる！

人気アニメ「マクロス」シリーズの特徴のひとつ、可変戦闘機によるド迫力の空中戦!! この「VF－X2」では、劇中のシーンさながらの、アクロバティックなドッグファイトをプレイヤーに体感させてくれる。斬新なカメラワークが魅力の「バリアブルビュー」を始め、注目の要素が満載の3D・STGなのだ。今回はステージの紹介を中心に、その魅力を鋭くチェックしていくぞ！



▲雨のように降りそそぐミサイルも健在！

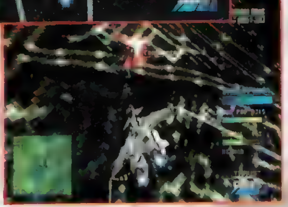
▶OPにはアーマード装備の姿が。ゲーム中でも？

MISSION 1 マクロスシティ

赤い亡霊機とのハイスピードバトル!!

ライトアップされたマクロスの威容を眼下に眺めながら、ターゲットドローン相手の空中戦がくり広げられる。そして、最後に現われるのは「マクロスプラス」に登場した最強の無人機"ゴースト"。ヤツの動きについていくことができるか!?

◀訓練用標的機でも、機動力はあなどれないぞ。



▶ゴーストは、有人では耐えられない加速を可能にした超高機動機。

MACROSS VF-X2

今夏の発売に向けて、開発が進められている『VF－X2』。今回は、序盤のミッションの紹介に加えて、前作からさらに進化した注目ポイントの数々をおさらいしてみたぞ！

3D・STG	マクロスVF-X2	夏予定	▶バンダイビジュアル
			▶価格未定
			▶MC(ブロック数未定) AC(DS対応)

STORY

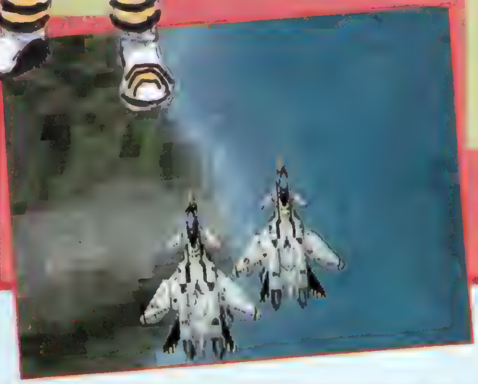
エイジス・フォッカー

弱冠26歳にして撃墜数は100を超え、"エンジェル・エース"と称される天才パイロット。大空を愛する熱血漢だ。

[illegible]

スージー・ニュートレット

エイジスの部下として配属される、パートナーパイロットの一人。女性ながらエース級の腕前を持つ。

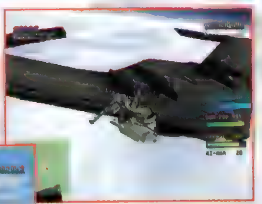


[illegible]

MISSION 2 雲海上空

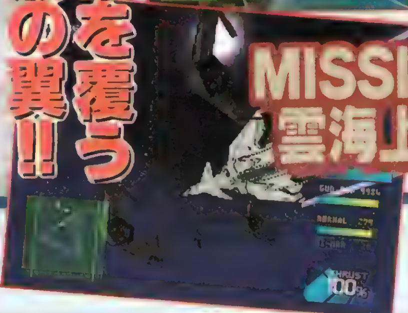
都市を覆う漆黒の翼!!

高々度を飛行する、巨大爆撃機の編隊。爆撃機は、戦闘機に対しては無防備といっていい相手だが、爆撃目標の都市に到達する前に撃墜しなければ、大惨事となってしまう！



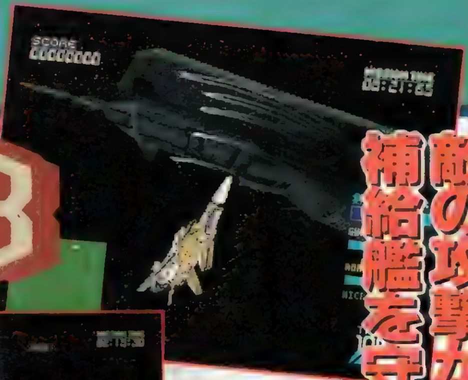
▲巨大な敵を次々に撃墜する、爽快感あふれるミッション。

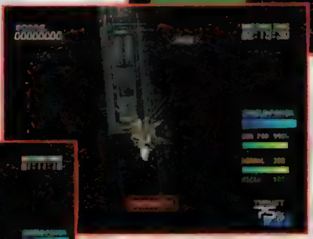
◀最後には、湖を越えての追撃戦が待っている。スピードの維持がカギか？



MISSION 3 宇宙空間

敵の攻撃から補給艦を守れ！





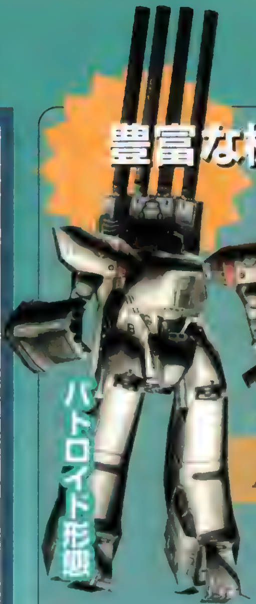
▶見慣れたはずのＶＦ－１やＶＦ－11が、次々に襲いかかってくる恐怖！　敵の正体は、一体!?

◀ＶＦ－17は、ほかの機体と比べて機動性の面でやや劣るが、耐久力や攻撃力に優れている。上級者向けか？

このミッションは、宇宙空間での戦闘。襲撃された補給艦隊の救出に向かったＶＦ－Ｘ部隊だが、敵として現れたのは統合軍の機体だった!?　ここでは敵リーダーの駆るＶＦ－17も登場するぞ。

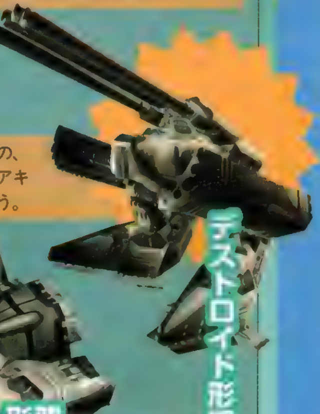
豊富な機体の数々

プレイヤーが[illegible]できる[illegible]は[illegible]に多彩。ＶＦ－1、ＶＦ－11、ＶＦ－17、ＶＦ－19、ＶＦ－[illegible]の[illegible]の可変戦闘機[illegible]、[illegible]のＶＡ－3、[illegible]ＶＢ－6だ。ほかにも機体が登場するのだろうか？



バトロイド形態

重装甲の騎士を思わせるフォルム。巨大な砲身が特徴だ。



デストロイド形態

旧シリーズでもおなじみの、大型陸戦兵器。４本のリニアキャノンで、長距離砲撃を行う。

ボマー形態

シャトル風の爆撃機形態。キャノンの給弾部から爆弾を投下する。

VB-6 ケーニッヒモンスター

バリアブルビューとは？

独自のカメラワークで迫力ある画面を生み出すのが、『ＶＦ－Ｘ２』[illegible]ともいえるバリアブルビュー・システムだ。自在に移動するカメラのように、[illegible]ように[illegible]ことで、[illegible]機のコクピット感覚に近い空間の[illegible]を体感させてくれる[illegible]目の新システムだぞ！

▶[illegible]

◀これまで再現の難しかった、機体上方へ広がる視界。バリアブルビュー[illegible]により、[illegible]

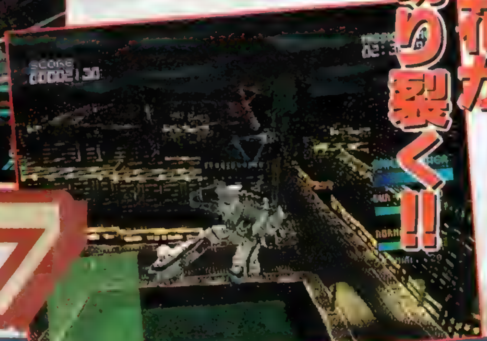
MISSION 7 市街地

戦いの火花が闇夜を切り裂く!!

◀公園、ビル街など、さまざまな地区が戦場となる。

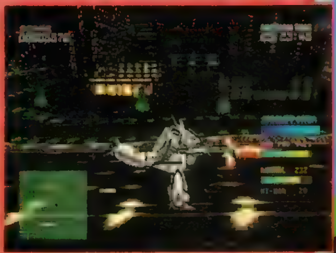
都市に配備されたリガード、グラージなどを制圧しつつ軍の宇宙港を目指すミッション。地上戦が重要なファクターとなりそうだ。バトロイド形態で夜の市街地を駆け抜け、敵部隊をせん滅せよ！

▶ビルの谷間には、敵が潜んでいるかも!?

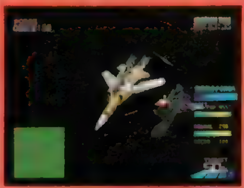


変形を使いこなせ！

バルキリーでの[illegible]といえば、変形による[illegible]の使い分けが重要なポイント。『ＶＦ－Ｘ２』では、前作のような[illegible]の[illegible]ではなく、[illegible]にも[illegible]された。より[illegible]のイメージに[illegible]、[illegible]を、プレイヤーの手で[illegible]できるようになっているのだ。



▲[illegible]



◀[illegible]

新感覚超リアル3D・STG!!

©1999 BIG WEST ©1999 BANDAI VISUAL

RPG

KOUDELKA クーデルカ

目を見張る映像美、緻密な舞台設定……。SNKの最新作は、スクウェアから独立したクリエーター集団「サクノス」が初めて手がけるRPG超大作だ!!

発売日未定
- ▶サクノス/SNK
- ▶価格未定
- ▶対応周辺機器未定

1898年——ジプシーの少女"クーデルカ"が体験する物語…

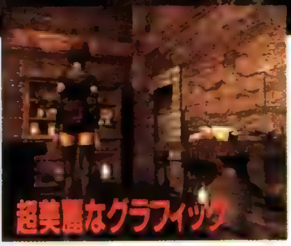
「クーデルカ」は19世紀末のイギリスの、ある朽ち果てた修道院を舞台にしたRPG。プレイヤーは少女・クーデルカを始めとする3人のキャラクターを操作し、修道院に隠された謎を解明していくぞ。敷地内にはモンスターが徘徊し、危険なトラップが多数設置されている。これらを倒し、あるいは回避しながら物語は進行するぞ。3人のキャラは、それぞれ特殊能力を持っており、それを駆使した戦闘も見どころの1つだ。行動範囲は限られているが、発生するイベントは多彩。プレイヤーの行動に応じて、同じ場所でも異なるイベントが多数発生するのだ!!

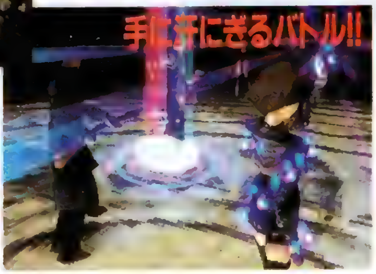
STORY 「廃墟と化した修道院で、少女は何を見る?」

イギリスのウェールズ地方にあるメネトン修道院。16世紀の修道会禁止令を待たずして廃墟と化したこの場所は、17世紀に入って政治的な犯罪者や虜囚などの監禁や処刑に利用されてきた経緯を持つ。近代になってある資産家がここを買い取り、移り住んだが、程なく彼は行方不明になってしまった。1898年10月31日、このメネトン修道院をクーデルカが訪ねるところから物語は始まる……。

最高峰のクオリティで展開する「ホラーRPG」!!

まずはこの写真を見てほしい。緻密に描き込まれた3Dグラフィック。これまでに出たどのゲームにも勝るであろう、ハイレベルなムービーのクオリティ。これらが一瞬でプレイする者を、不気味な中世の修道院に導くぞ。廃墟の奥でうごめく怪物たちの秘密、そして3人の登場人物の目的とは? その答えをキミ自身の手で解き明かそう!!





敷地内にはモンスターが徘徊!! さらに…

修道院には拷問部屋や地下牢なども存在し、恐るべきモンスターたちが徘徊している。リアルな3Dグラフィックで再現されたその姿は、まさに不気味の一言。なぜこのような異形の者たちが現れたのか。それを解明するのも目的の1つなのだ!!

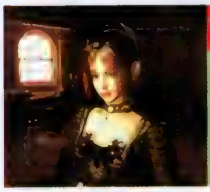
▲これぞモンスターというべき異形の姿。はたして主人公たちは、彼らに対抗できるのだろうか!?

唇が「演技」する!! ハイレベルなムービーは必見

これまでのムービーにもセリフに合わせた口パクなどは存在したが、これほどに唇の動きに神経を注いだ作品は初めてだろう。唇の動きとセリフが完全に連動した"リップシンク"という新技術で、人物の表情から微妙な感情の動きを見事に表現しているのだ。もちろんこれはほんの一例。さらに巧妙な演出の数々が、物語を盛り上げていくぞ!!

3人のキャラを操作し、多くの謎に挑む!!

クーデルカを始めとする3人の登場人物は、それぞれ個性的な能力を持ち、それぞれの事情を抱えている。縁もゆかりもないこの3人の、唯一の共通点は、同じ日に同じ場所へと導かれ、足を踏み入れたこと。やがて互いの運命が交錯し始めて…!?



クーデルカ
強力な霊能力を持つ、19歳のジプシーの少女。"ある"亡霊に呼ばれて修道院を訪れる。

ジェームス
53歳の敬虔なカトリック司教。生真面目で頭が固いが、博学で幅広い分野の知識を誇る。

エドワード
屈強な力を持つ20歳の青年。世をはかなみ身持ちを崩してはいるが、もとは名家の出身。

クリエイティブ集団「サクノス」とは?

「聖剣伝説」シリーズなどの音楽を担当した菊田裕樹氏ら、元スクウェアのメンバーが中心となって1997年に誕生したクリエイター集団。SNKの出資を受けて制作を進めてきた、この「クーデルカ」がデビュー作となる。個性を尊重し、クリエイター主導をモットーとする、将来が楽しみなチームだ。

 ©1999 SACNOTH/SNK

SLG

ロード オブ モンスターズ

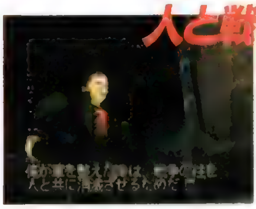
SCEIが放つ異色のリアルタイムSLG『ロドモン』！ 今回は4人の召喚師(サモナー)の中から、ビッシュ編の序盤を紹介！ 前号のコイン編とあわせて読んでね。

6月予定
▶SCEI
▶¥5,800
▶MC(ブロック数未定) AC(DS対応)

人の「罪」は清算できるのか……？

モンスターを召喚して戦わせるという異色のリアルタイムSLG『ロード オブ モンスターズ』。前回はなぜ人は戦わなければならないのかと悩み続ける精霊召喚師コイン編の序盤を紹介したが、今回は人造召喚師ビッシュ編の序盤、コインと出会うまでを紹介しよう。この世界では、北の大国タレア・リアは、人造系のモンスターを中心とする強大な軍事力を誇っている。ビッシュはその軍の高官なのだが、国のあり方、そして この世界をこんなにしてまで戦う人の「罪」に悩み始めて、国を出奔、たった1人の戦いを開始するのだ。

人と戦いの歴史…



◀ビッシュにとって、この物語の舞台となっている「戦争」は、過ちでしかない。これ以上「世界」を傷つけないために、彼は人が作り出した異形の獣・人造系モンスターたちと運命をともにしようとする。

いくつかの理想は互いを受け入れることなく一つの戦争を産みだした

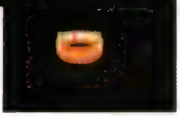
左の一文は、全キャラ共通でシナリオ開始前に表示される言葉。こういう「深い」言葉がさりげなく登場するシナリオもまた、このゲームの大きな魅力の1つだ。

(ストーリーチャート)

- デモ① 軍を離脱したビッシュは、かつての部下と戦うことに
- バトル①
- デモ② 部下だけでなく、腹心であったウプルとさえ戦うことに…
- バトル②
- デモ③ 南下をはじめたビッシュはついにティンマイと交戦状態に
- バトル③
- デモ④ クモウに入ったビッシュはパルアを倒すことで自分自身に
- バトル④
- デモ⑤ ついに対峙したコインとビッシュ…運命の戦いがはじまる
- バトル⑤

戦闘終了

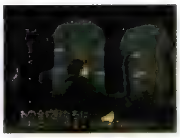
◀戦闘中にキャプチャーした敵のモンスター。神族系が使えるようになるのだ。



▶戦闘終了後には魔法が手に入ることもある。これもまた、召喚師によって手に入るものが異なる。

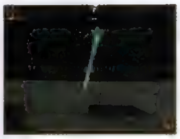
少年は戦場で出会う、敵と味方に…

北方の機械都市で自然界との接触を断って暮らしていた人造召喚師ビッシュ。タレア・リアは独自の技術によって、本来自然のものであるはずのモンスターを人工的に作り出すことに成功していた。しかし、それらはいずれも異形の姿をしており、そのことがこの戦争を通してビッシュに「人の罪」を考えさせるきっかけになった。そして、思い悩んだ挙句、ビッシュは軍を離脱、たった1人でこの戦争の本質に立ち向かうのだった。



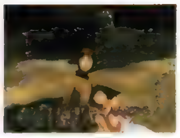
◀不気味な実験室のようなタレア・リアの施設 どんな歴史があるのだろうか。

◀ビッシュは決して好戦的な男ではない。ただ、あまりに悲観的過ぎるだけなのだ。



◀レーザーを撃ってくる敵は最も厄介。攻撃力が高く、避けきれないのだ。

◀コインが北上していったのとは逆に、ビッシュはマップ上を南下してくる



◀コインとビッシュの邂逅を、ビッシュ側から見るとこうなる。まるで子どもだ。

4人の召喚師から1人を選ぶ

難易度は絶対に確認しておこう

◀いきなりハーネットなどの難易度の高い召喚師を選んでしまうと、まずクリアはできないだろう。それくらい、召喚師ごとの難易度には大きな差があるのだ

realtime battle TRAINING リアルタイムバトル

攻撃はたたみかける

◀MPが溜まったら、モンスターは次々と召喚するのが得策。どうしても混戦になりがちなので、たたみかけるようにモンスターをけしかけ、敵召喚師のHPを削るのだ。

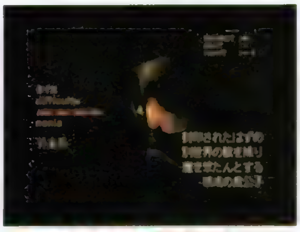
キャプチャー！

◀次々とモンスターをけしかけるだけでなく、戦闘中にはキャプチャーも大切。召喚するモンスターがいなくなってしまっては、戦闘にならないのは自明の理だろう。

決着のつけ方

◀最後の最後にものを言うのは、攻撃力よりも防御力の高いモンスターかも？ じわじわと敵召喚師との距離を縮めることができるぞ。オーダーの中に1体は入れておこう。

結局、ものを言うのはオーダーです!!



謎の外来召喚師……

▲その名前はビッシュ編に登場するのだが、存在は見えない、外来召喚師ケイス。コイン編にも登場していなかったことから考えると、かなり特殊なマップを進んでくるのだろうか？

次回、システムを復習予定

次回はもう1度、この ゲームのシステムを復習しよう。発売は近いぞ！

チェック ロード オブ モンスターズ のMOVIEを収録 CD-ROM付きPS誌 電撃PlayStation D19 は5月15日発売予定 (定価980円)

A・AVG

GALERIANS

夏予定
▶アスキー
▶価格未定
▶MC(ブロック数未定)

オーバーテクノロジーとレトロチックな動力が共存する荒廃した近未来。『ガレリアンズ』は人類対超能力者の闘いを描いた、サスペンスタッチのサイコドラマだ!

近未来の世界を舞台に描かれるサイコホラーA・AVG!

近未来、自我を持つマザーコンピュータ「ドロシー」は人類に反旗をひるがえし、超能力を持つ新人類「ガレリアン」を生み出して人類抹殺に乗り出した。時を同じくして、とある病院で目覚めた少年リオンは、自分が恐るべき力を使えるようになっていることに気が付いた……。そして人類と「ガレリアン」の、存亡をかけた戦いが幕を開ける!

▲病院内は用途不明の実験装置が多数設置されている。

▲不思議な少女の呼び声で目覚めたリオンの眼前に、大型注射器が迫る。

▶動けないリオンの首筋に液体が注入された途端、脳裏で何かが炸裂し、同時に拘束具が弾け飛んだ!

▶超能力は誘発剤となるさまざまな薬品を注入することで発揮される。

リオン
名前以外の記憶を失った14歳の少年。薬品を注入することによって、さまざまな超能力を引き出すことができる。

リリア
ドロシーを設計した父によって、脳内にドロシー破壊プログラムを埋め込まれた少女。卓越したテレパスの持ち主。

超能力 リオンが使える超能力は4種類+α! 状況に応じて使い分け、活路を切り開け!!

1 サイコメトリー能力で謎を解く"カギ"を得る

リオンはコンピュータのデータや物体に[illegible]から[illegible]を[illegible]とるサイコメトリー能力を[illegible]っている。この能力を[illegible]って[illegible]を解くのだ。

◀[illegible]

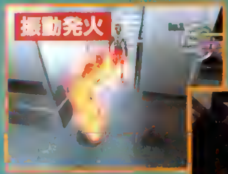
◀物体に記[illegible]された過去の情報[illegible]

超能力ですべての謎を解き明かす

◀[illegible]

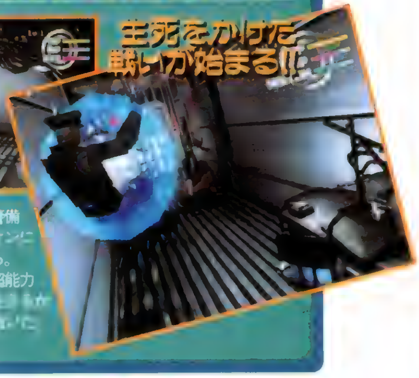
2 多彩な能力を駆使して次々と迫り来る敵を打ち倒すのだ

病室を脱走したリオンの前には、さまざまな敵が立ちふさがる。[illegible]や発火な[illegible]超能力を駆使し、敵を[illegible]のだ。



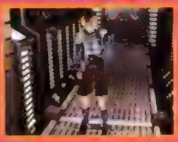
▲分子を振動させて発熱させ、対象を発火させる。
▶[illegible]

▲病院内では、警備員や研究員がリオンに襲いかかってくる。
▶襲い来る敵に超能力[illegible]



クスリの副作用で精神がショートする!?

超能力は強力な反面、使いすぎれば諸刃の剣となる。クスリを打ちすぎると体にかかる負荷が増し、「ショート」というオーバードーズ(過剰摂取中毒)状態になってしまう。



◀ショート状態は徐[illegible]

◀行動が鈍くなるが、能[illegible]

 ©ASCII Corp./POLYGON MAGIC,INC./CHINFA KANG/SHO_U TAJIMA

©1999 AXELA/BREAK

AVG

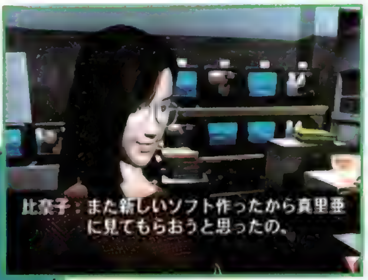
マリア2 受胎告知の謎

夏予定
▶アクセラ
▶価格未定
▶MC(ブロック数未定)

真里亜(プレイヤー)を助ける重要システム、「Rainbows2000」の内容を公開。前作より遙かにパワーアップした「Rainbows」を使いこなすことが、物語を進める鍵となるぞ。

進化した"Rainbows"の実力を見よ!

前作では、おもに登場人物やアイテムなどの情報を得るためのデータベースとして重要な役割をはたした、コンピュータシステム「Rainbows」。『マリア２』では、このシステムがさらにパワーアップして「Rainbows 2000」となって登場する。必要な情報をネットを介して入手するなど、さまざまな新機能を追加したこのマシンを、いかに活用するかが、ゲームを解くうえで大きなポイントになりそうだ。

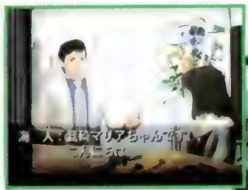


▲コンピュータに詳しいシステムエンジニアの比奈子。彼女が、さまざまな場面で、主人公たちを助けてくれそうだ。

▶マウスカーソルの移動速度やクリックスピードまで細かく調整できる。

事件 「種の保存計画」の秘密が記された一枚のフロッピーが真里亜たちを事件に誘う

人工受精や人工保存の権威で「種の保存計画」という謎のプロジェクトに関わる亜門博士。ジャーナリストの国友真里亜は、ドキュメント番組制作のため彼の取材を行い、研究所内を案内してもらう。博士から上司の安藤あてに預かった１枚のフロッピーディスク…、そしてその晩の亜門博士殺害のニュース…。事件は静かに動き始める。



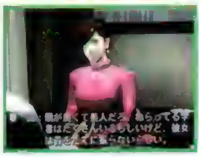
▶深夜、博士殺害の疑いをかけられた純が駆け込んでくる。

◀偶然見た番組に、「マリア」という名の天才少女が……？

重要人物 物語の鍵を握る新たな登場人物 事件は複雑に絡み合っていく

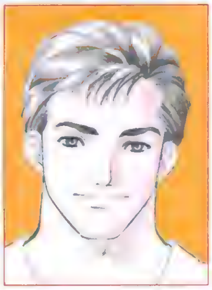
新米ジャーナリストで本編の主人公の国友真里亜、彼女の上司の安藤乱、亜門博士のアシスタントの景山純、今まで紹介してきた主要人物に加え、事件に関係する新たな２人が判明した。キャリアウーマンの緑川冴子と、真里亜の局の先輩にあたるアナウンサーの後藤海人だ。緑川は「レディ・アイス」の通称を持つ美人で、謎多き慈愛堂研究所に出資している財団に務める才女。後藤は、ブレイク・ワイドという番組の司会を務める有能な二枚目キャスターだ。

緑川冴子



▲慈愛堂研究所と裏で関わっていそうなヒール財団の美人理事長。どこか陰が…。

後藤海人



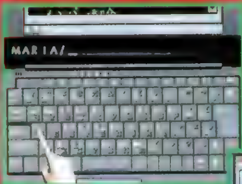
▲真里亜のあこがれる先輩局アナ。仕事も遊びもそつなくこなす、やり手。

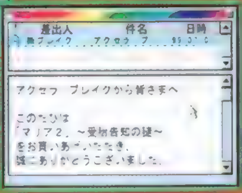
レインボウズがパワーアップ! Rainbows2000

今回、大幅なバージョンアップが施された「Rainbows2000」。前作同様キャラクターのプロフィールや入手アイテムのデータベースなどに利用できるのはもちろん、いくつもの便利な機能が搭載されたのだ。以下で説明する追加された機能を使って、この複雑怪奇な事件を解決に導こう。

文字入力が可能になった

今回のもっとも大きくバージョンアップした点。検索機能などで任意の文字入力が可能になり、より柔軟な反応が期待できる。

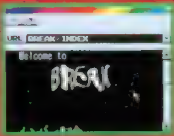




▲カーソルを動かして、キーボードから任意の文字を入力できるようになった。[illegible]
▶登場人物からメールが届くだけでなく、アイテムも入手できることもある。

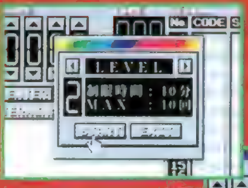
ホームページにはお楽しみが!

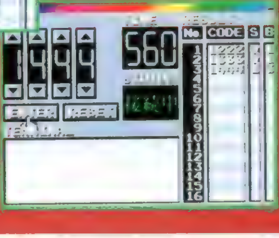
実際のインターネットのように、ホームページを見ることもできる。ゲーム中に新たなアドレスを見つけたらアクセスしてみよう。さまざまなお楽しみサイトもあるぞ。



ミニゲームも充実

もちろん「Rainbows2000」上でゲームを遊ぶこともできる。手軽に遊べるものばかりだが、中にはストーリーに関わることも…!?





▲比奈子がくれるコード解析ソフト「全部犯人！比奈ハッカー」。
▶４ケタの暗証番号を解析するゲーム。ゲーム中に暗証番号が必要となるような場面があったら、役に立つかもしれない。

チェック マリア2～受胎告知の謎～のMOVIEを収録 CD-ROM付きPS誌 電撃PlayStation D19は5月15日発売予定(定価980円)

ACT

サルゲッチュ

世界初のデュアルショック専用ゲームとして熱い注目を浴びる「サルゲッチュ」！
今回は、新しいガチャメカの使い方とピポサルの捕まえ方を徹底紹介するぞ!!

夏予定
▶SCE!
▶価格未定
▶MC（ブロック数未定）、AC専用（DS対応）

©Sony Computer Entertainment Inc.

ガチャメカを使ってピポサルをゲッチュ！

プレイヤーの目的は、いろいろな時代に出没するピポサルを捕まえていくこと。しかし敵もサルもの、逃げたり反撃したりと簡単に捕まってはくれない。そんなときに大活躍するのがハカセの発明品であるガチャメカなのだ。高いところや狭いところ、水中などにいるピポサルも今回紹介するガチャメカを使えば楽々ゲッチュ！　ここでは新しく公開されたガチャメカをCGイラストとともに紹介していくぞ。どのメカもデュアルショックのスティックで直感的に操作できるのだ。

ダッシュフープ

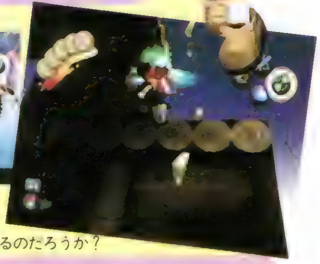
回してダッシュ！
右スティックを回すとダッシュできる。攻撃力もあるので敵を倒しながら進めるのだ。

▲あんまり回すと目が回るかもよ!?

トビトンボ

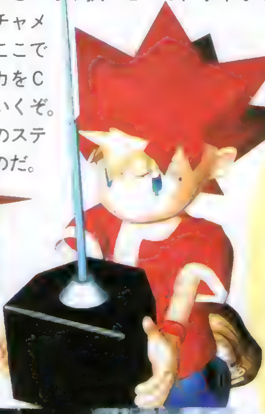
大空へはばたけ！
このガチャメカがあれば通常のジャンプでは登れない高い場所にも簡単に行けるのだ。

▼広いステージでも簡単に探せるぞ



▶こんな高い所にもピポサルはいるのだろうか？

ラジヨンク

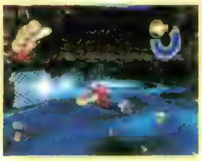


操作感覚はまさにラジコン
遠隔操作ができるラジコン型のガチャメカ。狭い場所にいるピポサルをおびきだしたり、仕掛けを動かしたりとカケルの分身として活躍するぞ。

▶カケルが行けないような場所もラジヨンクなら楽勝だ。

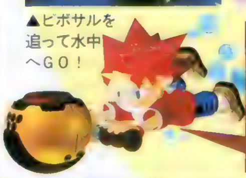
サルレーダー

動きをキャッチ！
ピポサルのいる方向を音で教えてくれるピポサル探知器なのだ。



▲ピポサルを追って水中へGO！

ミズメカ



水中はこれでOK！
水中を自由に進める上に、泳いでいるピポサルを捕まえることもできるぞ。

タンク

すべてを蹴散らして進むのだ！
攻撃力バツグンのガチャメカ。なんと敵だけでなく壁も壊せるのだ！

◀思う存分ブッ放せ！

ピポサルを捕まえよう！

いかにして近寄るかがカギ！

近づいてガチャメカを使おうとすると当然ピポサルも警戒してしまう。そこで注目したいのがピポサルの頭にあるランプの色だ。ランプはピポサルの警戒レベルを表し、青→黄→赤の順で注意深くなっていく。ここではそんなピポサルを捕まえる方法を紹介していくぞ。

STEP 1 見つける

まずいろいろな場所を移動してピポサルを見つける。頭のランプを見て青になっていたら油断している証拠。あせらずに次の行動に移ろう。

▲ガチャメカを使って居場所をチェック！

STEP 2 近寄る

見つけたらランプの色に注意しながらハイハイして近づく。ランプが黄色になるとピポサルが警戒し始めるので、慎重に近づくのだ。

▶姿勢を低くしてゆっくり近づこう。

見つかりそうなときは…

ランプが黄色になってしまうと、見つかる可能性があるので、いないふりをしてやり過ごすのがベスト。ランプが青になるのを待ってまた近づくのだ。

▲足元にいても気づかないピポサルって…。

STEP 3 捕まえる

ガチャメカが届く距離まで近づいたらあとは捕まえるだけ。「メカボー」で叩いて動きを止めてから「ゲットアミ」を使えばより確実に捕まえることができるぞ。ちなみに失敗すると、ランプが赤になって逃げたり怒って攻撃してきたりする。しかし、ある程度時間がたつとランプが青に戻って油断し始めるので、失敗しても深追いはせず、ランプの色に注意しながらもう一度近づくのだ。

▲「ゲットアミ」で捕獲成功！慣れてくればおもしろいように捕まえることができるぞ。

チェック サルゲッチュの体験版を収録 ▶CD-ROM付きPS誌 電撃PlayStation D19は5月15日発売予定（定価980円）

主人公・ハーミィ

たまごDEパズル

PZG

独自のシステムが楽しい落ちモノPZG！
実況中継が対戦を盛り上げてくれるぞ！

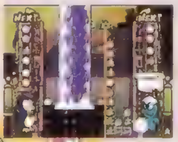
5/20 ▶SCE! ▶￥4,800 ▶MC(1ブロック) DS(AC非対応)

実況付きのにぎやかPZG！

『たまごDEパズル』は、たまごをモチーフにした落ちモノPZG。落ちてくるたまごを積み上げて一気に消すことで、誰でも簡単に連鎖の爽快感を味わうことができる。キュートで親しみやすい登場キャラもゲームを盛り上げてくれるぞ。また、このソフトではノリノリの実況中継を採用。おなじみ広川太一郎氏やバズーカ山寺氏、高山みなみさんといった豪華声優陣がゲーム中にしゃべりまくって、プレイヤーを飽きさせないのだ。

いやがらせ攻撃で対戦が超白熱!!

連鎖をするとゲージがたまり、対戦相手にいやがらせ攻撃をすることができる。攻撃の種類はキャラクターごとにさまざまだが、どれも熱くなるものばかりだぞ。



▶相手の攻撃でフィールドが水浸しに！これじゃ見えないっつーの。

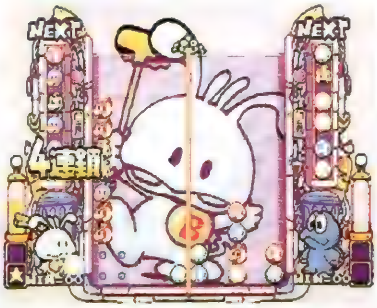
▲竜巻攻撃でたまごはぐちゃぐちゃ。アンラッキー…。

バイキンくんも登場！

簡単操作で大連鎖！

△ボタンを押しておけば、たまごを割らずに積み上げることもできる。消すタイミングを自分で決められるため、連鎖を狙いやすくなっているぞ。

◀狙いどおりに連鎖が炸裂！ 気持ちいいぞ。



◀バックの背景は何パターンも用意されている。ほのぼのタッチがいい感じだよ。

同じフィールドで対決！

このゲームの大きな特徴は、2人のプレイヤーが同じフィールドを共有していること。境界線を越えて相手のブロックを消すこともできてしまうのだ。

▶攻撃で相手のフィールドを狭くすることも可能。

ジェイルブレイカー

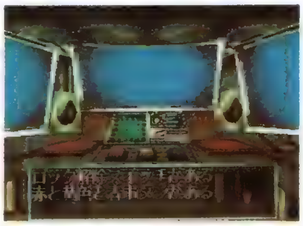
AVG

ロボット看守の目を盗み監獄から脱出せよ！
スリル満点の3D・アクションAVG登場!!

6/3(予) ▶NECインターチャネル ▶￥6,800(CD2枚組) ▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

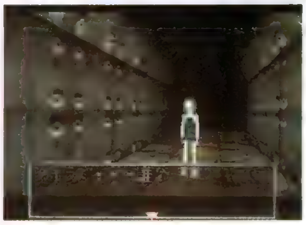
緊張感あふれる"脱獄AVG"!!

この『ジェイルブレイカー』は、巨大な監獄が舞台のAVG。3Dで描かれた監獄内を探索し、途中で出会ったほかの囚人たちと協力しながら脱出するのが目的だ。監獄にはいたるところにロボットの看守がいて、主人公を発見すると「ロックオン」してくる。この状態で一定時間が経過するとゲームオーバーになってしまうのだ！ ロボットは非常に手ごわく、まともに戦っても勝ち目はない。したがってプレイヤーの行動は、レーダーやアイテムを上手に使って敵をかわすことが中心になってくる。といっても、複雑な操作は必要ないので、誰にでも簡単に、今までにないスリルと緊張感を存分に楽しむことができるぞ!!



▶順序よくスイッチを押して扉を開ける、といった謎解きも数多く待ち受けている。

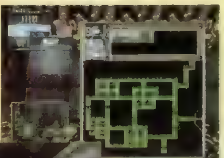
▲イベントでは美麗なCGムービーを見ることができる。退廃的な世界観が描かれているぞ。



◀突然現れた謎の少女。なぜこんな危険な場所に!? 彼女もまた囚われの身なのだろうか……。

「サポート・ナビ・システム」が便利!!

監獄はとにかく広くて複雑。そこで頼りになるのが「SNS」。これを使えばマップを確認しながら進めるので迷うことはないのだ。また、アイテムを合成して新たな機能を追加し、強化することもできるのだ。



▶マップを見て、どう行動するか作戦を立てないと、すぐ敵に囲まれてしまう。戦略性の高さも魅力の1つ。

◀アイテムの合成により、敵の居場所がわかるようになるなどの効果を得られる。

©Sony Computer Entertainment Inc. ©Sony Creative Products Inc. ©HIGHWAYSTAR Co.,Ltd. ©1999 NEC Interchannel,Ltd. ©1999 concept factory Inc.

TBL

ガイアマスター(仮)

本格ボードゲームにファンタジーの要素をミックスした注目作！
今回はゲームの流れを中心に新着情報を紹介していこう!!

発売日未定
▶カプコン
▶価格未定
▶MC(ブロック数未定)

人間をコマに、世界を盤にした神々のボードゲーム開催！

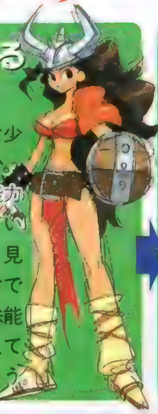
本作はファンタジー世界を舞台にした本格ボードゲーム。プレイヤーは神々のボードゲームの参加者となり、全参加者のなかで一番の資産家を目指す。
基本システムは、ダイスを振ってマップを周回するスゴロク形式。土地を買い、建物を建設してほかのプレイヤーから税金を徴収したり、戦闘を仕掛けたりと独自の要素が入り込んでくるぞ。

▶ダイスを振って、出た目の数だけマスを進む。
◀止まったマスによって色々なことが起こる。

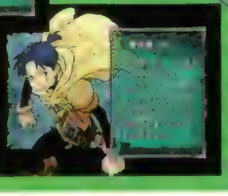
STORY
天空には、神々が住まうという幻の土地が浮かび、月も太陽も覆い隠してしまった世界。神々は100年に一度、人々をコマに、世界を盤として、壮大なゲームをおこなうという。その名を『ガイアマスター』。あまりにも壮大な神々の戦いが始まるときが、ついに訪れた。もはや人の築いた法に意味はなくなり、「ガイアマスター」のルールだけが世界を支配していた。どんな王も、司教でさえも逆らうことはできず、ゲームが始まるのだった…。

GO! GO!
『ガイアマスター』勝利への道

STEP1 自分の分身を決める キャラ選択

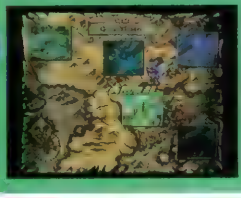


9人の登場人物は、素朴な少年から愛の戦士まで個性豊か。それぞれの個性を活かした能力を持っているので、見た目だけでなく特殊能力も考えて選択しよう。


▲キャラ設定にも注目してみよう。

STEP2 舞台を決める ステージセレクト

ノーマルモードでプレイする場合、好きなステージを選択可能だが、ストーリーモードでは選択不可だぞ。


◀砂漠や街など、それぞれ特徴を持った舞台が用意されているぞ。

STEP3 それじゃあ…… Let's START!

GOマスからスタートし、自分の番がきたらダイスを振ってマスを進む。規定のターンが終了した時点で、所持金と土地を合わせた総資産がいちばん多い者の勝利となる。

◀▲1周してGOマスを通過するたびに周回金がもらえる。

STEP4 マス目をまわって資産を増やす 『ガイアマスター』開始!!

自分の番にできることは、土地の購入や施設の建設だ。止まるマスによっては何らかのイベントが起こることもあるぞ。

▲施設を建てると、所有地の通行税が上がる。
▶他人の土地に止まると通行税を取られる。
▶カードを使うことでライバルを足止めしたりできるぞ。

番外① こんな所もあります 登場マス大紹介!!

マップには、カードや資産が増えたり、税金を支払ったりすることになるイベントマスが存在するのだ。

土地マス	自分の所有地ならば建物の建設が可能。
所得税マス	所持金の何割かを徴収されてしまう。
酒場マス	カードを賭けたミニゲームができる。
土地税マス	所有地にかかる土地税を徴収される。
イベントマス	カードを引くと、何かが起こるぞ。
聖地マス	みんなから徴収された税金が手に入る。
分岐マス	分かれ道で好きなルートを選択できる。
GOマス	ゲームのスタート地点になっている。

たとえば 酒場では…
酒場マスでは"Big or Small"のゲームをすることになる。ゲームに勝つと、武器カードをもらえるぞ。

▲戦闘に使う武器カード。1枚でも多く入手しよう。

番外② 手に入らないものは奪え！ 戦闘だ!!

戦闘マスに止まると、所有者がいる土地を入手するために戦闘を仕掛けることができる。戦闘はカードバトルで、最終的に体力がより多く残っている方の勝利となる。勝てば購入代金を支払って、土地を手に入れられるのだ。

▶戦闘に負けると土地の代金だけ取られてしまう。

©1999 CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED.

RPG

Lord of Fist ロードオブフィスト

多人数で戦える対戦モードも充実！
自分だけのキャラクターを育てられる格闘RPG！

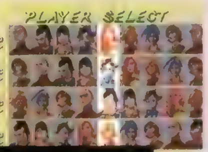
7|15（予） ▶メディアワークス ▶¥5,800
▶MC（1ブロック） DS（AC非対応）、MT

最強拳士を育成しよう！

自分好みのキャラクターを育成できる格闘ＲＰＧが登場だ。ゲームは、まず主人公の性別と流派を選んでキャラを決定することから始まる。そして街の中で人と会話をしたり、襲いかかってくる敵と闘ったりしてキャラを成長させていくのだ。成長に影響するのは「バイタリティ」と、「疲労」の２つのステータス。この２つのステータスによって、キャラが攻撃的になったり、太ったりやせたりするぞ。さまざまな試練を乗り越えて、自分好みのキャラを育てよう！　なお、この作品には多人数で戦える対戦モードも入っているぞ。

友だちと熱い闘い！ 驚異の多人数対戦だ

対戦モードでは、好きなキャラ４人での多人数対戦が可能だ。全員で潰し合う「バトルロイヤル」や、チームを組んで協力して闘う「チームバトル」など、いろんな対戦が楽しめるぞ。



▶たくさんのキャラから自分好みの１人を選ぼう。

◀誰が攻撃してくるかわからないぞ。

▼街ではいきなり対戦を挑まれることもあるぞ。まだ子どもでも、敵は容赦なく襲いかかってくる。この対戦を勝ち抜いていくことによって、最強拳士となることができるのだ！

▲人との会話は、ＲＰＧ攻略の基本だ。重要な情報を聞き漏らしてはクリアできないぞ。主人公を順調に成長させるためにも、街で人を見かけたら、必ず話しかけるようにしよう。

◀キャラクター設定画面。選んだ流派によって、その後のストーリーが変わってくる。

TBL

Little Lovers SHE SO GAME リトルラバーズ シーソーゲーム

私立緑ヶ丘高校で出会った８人の女の子たち…
ライバルを蹴散らして彼女のハートをつかめ！

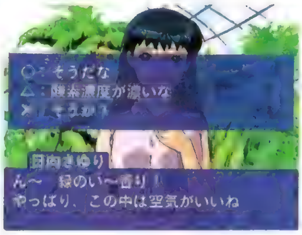
7|15（予） ▶ＮＴＴ出版・日経映像 ▶¥6,800(予)
▶MC（ブロック数未定）

高校を舞台にした、さわやか恋愛ＴＢＬ

魅力的な６人の同級生から、１人のヒロインを選んで恋愛体験をするＴＢＬ『リトルラバーズ』。高校生活の３年間でヒロインのハートをゲットするのが目的だ。プレイヤーはルーレットを回してマップを進む。そして止まったマスに応じて起こる、体育祭や文化祭などのイベントをヒロインと楽しくすごして仲よくなろう。イベントの成功には、ゲーム中に入手できる「電話カード」や「別れ際カード」などのアイテムの使い方がポイントになるぞ。最初はデートに応じてくれないヒロインも、好感度が上がればデートに誘えるようになる。デートは３択の会話で進行していくので、相手の性格をよく考えて選択肢を選んでいこう。

▶体育祭などのイベントは、ヒロインとの好感度を上げるチャンスだ。必ず成功させよう。

▲６人いる女の子の中からヒロインを決定。シナリオが終了すれば、別の女の子への再チャレンジも可能。



◀これがデート中の画面。ヒロインの性格と、デートの流れをよく考えて会話を選択しよう。

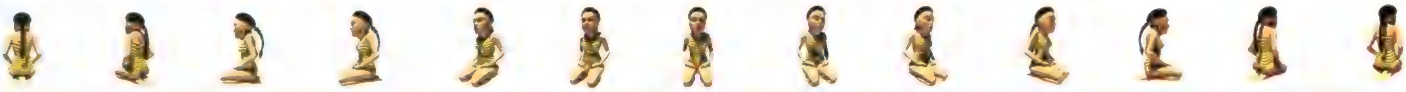
パラメータ上昇で、好感度アップ！

主人公には知性・運動・芸術・人徳・感性の５つのパラメータが設定されている。「パラメータマス」に止まれば、自分の好きなパラメータをアップさせることができるぞ。ヒロインの好みに合わせて、好感度アップだ！

▶主人公のパラメータ入力画面。ヒロインの好みを判断して、うまく振り分けよう。

◀ヒロインの好感度が上がれば、デートに誘い出せる確率も大幅アップするのだ。

Ⓒ1999 Polygon Magic/Media Works Inc.Ⓒ1999 日経映像・ＮＴＴ出版



ETC

せがれいじり

現代社会の常識を根底からゆさぶる超異色の娯楽ゲームがエニックスから登場！
制作者の正気を疑う衝撃的なその内容を、誌面で可能なかぎり大紹介だ!!

6	3
▶エニックス	
▶¥5,800	
▶MC(1ブロック) DS(AC非対応)	

『せがれいじり』ってどんなゲーム？

A あー、どーせヘンなゲームでしょ

「せがれいじり」は単語を組み合わせることで、それに応じた映像が楽しめる新感覚ゲーム。作文すればするほど見れる映像も増えていくぞ!! 特筆すべきはその内容のヘンテコさ。シュールの一言では表現しきれない、魔可不思議な『せがれ』ワールドを楽しもう!!

むすめさんをいじりたまえ・せ！

どうすればゲットできるの ママ？ ボク、あのむすめさんにヒトメボレしちゃったんだ。2人で仲良くラブラブなコトしてみたい!!

せがれ

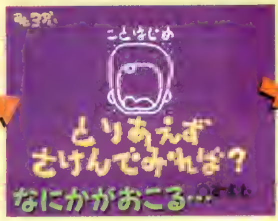
むすめさん

まあ！ せがれ、アナタにはまだ早いわ…、大きくなってからよ。えっ、どうすれば大きくなれるのかですって？ もう！ イケナイ子ね。いいわ、ママが優しく教えてあげる。アナタはまだ小さいから、イロイロ経験して成長しなくてはダメよ。それにはとにかく“いじる”こと。例えば…。

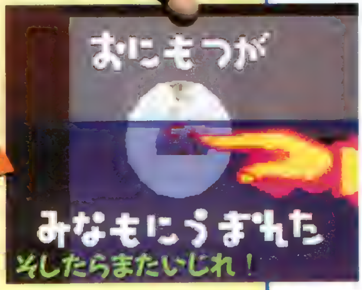
ただいじればいいってもんじゃないよね？

A なんかいいみたいよ、たぶん

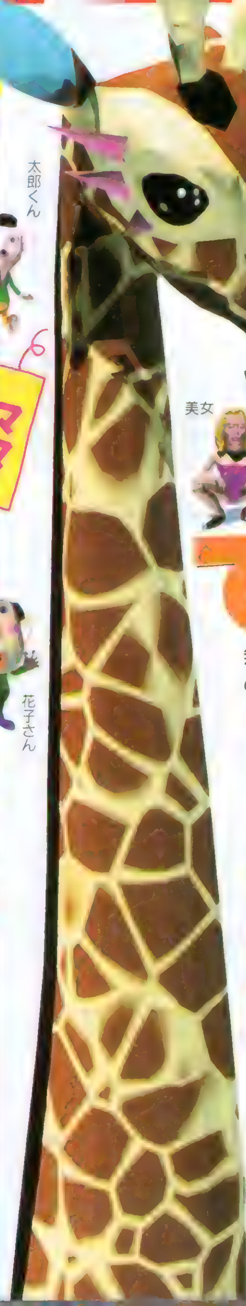
▲まずはおウチの外に出てごらんなさい。アナタが初めて見る「ことはじめ」があるでしょう？ そこで◎ボタンよ。



▲そうすれば、アナタの選択に応じて超ヘンなムービーが始まるわ。でも逃げてはダメ。ガマンすると、ほら…。



▲アソコに新しいモノが生まれたでしょう？ 後はそれをドンドンいじるだけよ。繰り返せば、いずれアナタも…。



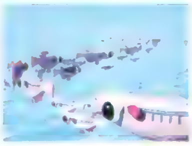
で…

そんでもって、どーなるの？

A しらないよ。そんなこと

単語を組み合わせることで鑑賞できるムービーは、とにかく無数に存在するぞ。どれも一見理解不能だけど、妙に味のあるものばかり。はたしてキミはいくつ見れるかな!?

例1 めだかのじゅうたい



用意された単語の中から“めだか”と“じゅうたい”を組み合わせると、突然このショッキングな映像が…。

例2 びじょとやじゅう

「ふすまのすきま」から覗くことができる世にも不気味な光景。“びじょのやじゅう”や“びじょのまんじゅう”も存在するぞ。

例3 ママのう＊こ

あまりにも巨大なキリン模様のう＊こをチェックするせがれと男衆。この後ママに叱られてしまう。

電撃特報 DENGEKI SCOOP 300 うそ

せがれは乗り物に乗ったり乗らなかったりするかも！

マップ上には険しい山から広い海、果ては地中から宇宙まで、とにかくさまざまな地形が存在するのだが、幼いせがれには刺激が強すぎて入ることができない。そこでママが産んでくれたのが下の乗り物だぞ。これに乗って、過激にいじっていこう!!

▲“くだん”の背中に乗って、激しい山道をゴー！

山 くだん

人面牛。たくましい足腰でどんなに険しい山でも登っていく。

宇宙 うきわちゃん

真空でも浮くことができるナイスな浮き輪。サイズもピッタリだ!!

地中 ミミズちゃん

どんなに固い場所でも、強引にモグリ込んで行くイケイケミミズ。せがれも見習いたい!?

▲くだんのひみつ

牛頭のヒト

とのさま

©秋元きつね・ブレインドック・ネメシス・エニックス 1999

ファーランドサーガ 時の道標

S・RPG

かわいいキャラクターと迫力の戦闘シーン！人気のファンタジーS・RPGが登場！

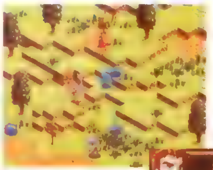
4/28 ▶テイジイエル ▶¥6,800 ▶MC（1ブロック）

おてんば少女の大冒険！

美少女カリンが大陸を冒険していくS・RPGの第2弾が、ついにPSに登場だ。前作では8歳だったカリンも16歳になって、思春期の魅力あふれる少女に成長しているぞ。ゲームは戦闘パートとイベントパートの2つで進行していく。戦闘パートでは、マップに高さや地形の概念があり、それぞれ攻撃効果に影響を与えるので、緻密な戦略をたてて攻略していこう。ストーリーが進行するイベントパートでは、カリンを始めとするキャラたちの個性あふれるリアクションが要注目だぞ！

▲ギルドから依頼される仕事をクリアして金を稼いだら、武器屋や雑貨屋に行って、装備を強化しよう。

▲16歳になったヒロインのカリン。少し大人になってさらに魅力的になったぞ。でも、おてんばなのは前作のままなのだ



◀冒険に出て最初に戦う相手はスライムだ。魔法と剣を使って倒そう。それほど強い相手ではないが、油断は禁物だぞ。

▶カリン1人だけだと、冒険者ギルドに行っても仕事はもらえないぞ。まずは一緒に闘ってくれる仲間を見つけよう

コナミ80'sアーケードギャラリー

ETC

ゲーセンを熱くした'80年代の名作が1999年、PSに帰ってきた！

5/13（予）▶コナミ ▶¥5,800 ▶MC（1ブロック）

懐かしの名作が登場だ！

▲バラエティに富んだ全10タイトルから、好きなゲームを選んでプレイ。レトロな楽しさが甦るのだ。

'80年代にゲームセンターでヒットした、コナミのアーケードゲームの傑作集がPSに登場する。収録されているゲームは全10タイトル。『タイムパイロット』や『イーアルカンフー』など、当時人気だった名作ばかりだ。ウレシイことに、PS版では自機の数と難易度が自由に設定できるようになっている。アーケードで苦手だった人も、自分のレベルに応じて楽しめるぞ。さらにオープニングに流れる3D・CGムービーでは懐かしのキャラがリアルな姿に再現されているのだ。

◀3D映像で再現された「プーヤン」。キレイでコミカルなオープニングムービーが期待感を高める。

▶格闘ACT「イーアルカンフー」。ボタンと✚キーの組み合わせで16の必殺技が出せるのだ。

収録タイトル一覧

タイトル名	発表年	ジャンル
スクランブル	1981	STG
スーパーコブラ	1981	STG
タイムパイロット	1982	STG
プーヤン	1982	STG
ジャイラス	1983	STG
ロックンロープ	1983	ACT
サーカスチャーリー	1984	ACT
ロードファイター	1984	RCG
イーアルカンフー	1985	ACT
ショーリンズロード	1985	ACT

ポピュラス～ザ・ビギニング～

SLG

対抗する部族を倒し全惑星の支配を目指す、天地創造SLG

6月（予）▶エレクトロニック・アーツ・スクウェア ▶¥5,800 ▶MC（15ブロック）AC（DS対応）

全能の神になって、宇宙を支配せよ！

SFC版では全世界で300万本以上のセールスを記録したあの『ポピュラス』が、3DになってPSに登場するぞ！　今回はマップの惑星を、3Dグラフィックの球体で表現。プレイヤーは、惑星を自由自在に回転させ、宇宙支配への戦略を思いのままに実行することができるのだ。これまでにないスムーズな操作性と美しいグラフィックは、要チェックだぞ！

◀遺跡を礼拝すると、新しく建物を建設できるようになるのだ

恋愛講座 Real Age

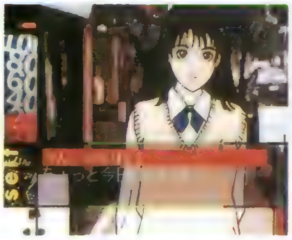
SLG

キャラデザインは江口寿史！恋愛の達人を目指すSLGだ

6/24 ▶イマジニア ▶¥5,800 ▶MC（1ブロック）

本当の恋愛を始める前に…

あの人気マンガ家江口寿史氏がキャラクターデザインを担当した恋愛SLGが登場する。プレイヤーの前に現れるのは4人の女性だ。彼女たちと3択形式の会話をすることによって、ゲームは進行する。グッドエンディングを目指して選択肢を選んでいこう。プレイ終了後には恋愛診断結果とアドバイスが表示され、実際の恋愛の参考になるぞ。



◀デート中の会話はよく考えよう。女の子の気持ちはむずかしい!?

ちっぽけラルフの大冒険

ACT

次々と迫る妨害と危険をクリアして、幼なじみのルテイシアを救出せよ！

6月（予）▶ニュー ▶¥4,800 ▶MC（1ブロック）AC（DS対応）

爽快ノンストップACTの決定版！

かわいいキャラが活躍する2D横スクロールACTが登場だ。主人公は魔族に子どもにされた、心やさしい勇者のラルフ。キミはラルフを操って、襲いかかる敵を剣で切り倒して進み、ステージクリアを目指すのだ！　ステージは砂漠や氷山など計8つ。各ステージ最後のボスはそれぞれ個性的な攻撃をしてくるぞ。キャラに応じた攻略方法を考えよう！

◀隠しポイントを通過するとフルーツが出現。高得点のチャンスだ

スレイヤーズろいやる2

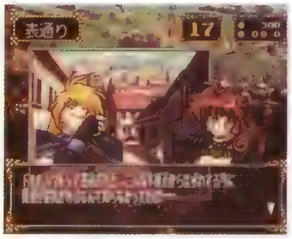
RPG

小説やアニメで評判の「スレイヤーズ」人気キャラが総登場するRPGの第2弾！

6/24（予）▶角川書店 ESP ▶¥5,800(予) ▶MC（ブロック数未定）

「スレイヤーズ」わーるど大爆発！

人気シリーズを原作としたRPGの第2弾がPSに登場だ。本作は前作に比べシステム、グラフィックとも大進化。魔法で地面が吹っ飛んだりするなど「スレイヤーズ」のはちゃめちゃな世界が見事に再現されているのだ。また戦闘中にフィールドを自由に回転できるようになり、いろんな方向から戦闘状況を確認することが可能になっているぞ。



◀リナとガウリイの迷コンビが、事件を次々と解決していくのだ。

©1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.　©TGL 1997,1999　©1998,1999 Bullfrog Production Ltd. Populous,Bullfrog and the Bullfrog logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts or its wholly owned subsidiaries in the U.S.and/or other countries.Bullfrog is an Electronic Arts company.
©1999 Imagineer Co.,Ltd.　©NEW Corporation 1999　©神坂一・あらいずみるい/角川書店/テレビ東京・SOFTX・丸紅/「スレイヤーズ」製作委員会　©1998,1999 角川書店/ESP

TBL

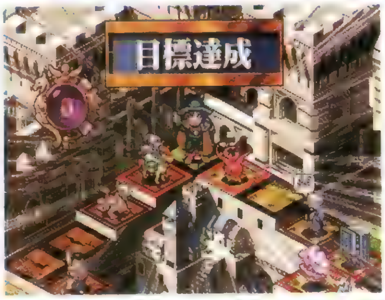
カルドセプト エキスパンション

5/1
▶メディアファクトリー
▶¥5,800
▶MC(1ブロック)
DS(AC非対応)

ボードゲームにトレーディングカードの魅力が加わった名作がPSに登場!
今回は、カードの魅力とバトルに勝利するためのテクニックをチェックしていくぞ!

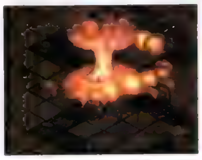
copyright©1997、1998 Omiya Soft/Music ©1997、1999 Yuzo Koshiro

ハイレベルの戦略が味わえる究極のTBLだ!



▲規定の魔力をクリアすれば「目標達成」で勝利だ。目標魔力数は、マップを進むごとに高くなっていくぞ。

「カルドセプト」は、ダイスを振ってスゴロク状のマップを進み、クリーチャーを召喚して土地を奪い合うTBLだ。土地を奪えば、魔力が増加。そしてマップごとに決められた目標の魔力をクリアすれば勝利となって、新しいカードをゲットすることができる。ゲットしたカードを組み込んでブック(手札の束)を強化していこう。また、最大4人までの同時プレイが可能なので、友だちとの対戦も熱いぞ。


▲敵に攻撃を加えたときのエフェクトも大迫力だ

1 ブック編集が勝負のカギ!

最強のブックを作ろう!

ブックとは、プレイヤーが一度に持てるカード、50枚が1セットになったものだ。一度マップに入るとブックは変更できないので、カードの編集テクニックが勝負を左右するぞ。マップによって、土地の属性のバランスが異なっているので、マップの特徴にあわせた選択が必要になってくるのだ。

◀新たにゲットしたカードは、戦闘終了後に組み入れて、ブックを強化しよう。

2 個性あふれる美しいカードをゲットしよう!

カードを収集するのも、このゲームの魅力の1つだ。マップクリア時に勝敗を問わずカードをもらえるぞ。ただし、勝った方がより多くのカードをゲットできる。カードは全部で300種類以上あるので、強敵を勝ち抜いてコンプリートを目指そう!

▼スペルカードは説明を確認してから使おう

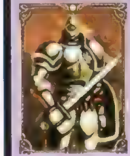
▲クリーチャーカードには全能力が記されている

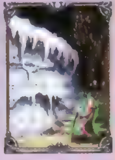
3種のカードを大紹介

クリーチャー 土地を占領するときや敵と戦闘するときに使うカードだ。HP(体力)とST(攻撃力)、クリーチャーの持つ特殊能力が記されている。5つの属性(火、水など)と5つの種族(人、竜など)に分類される。属性と種族にはそれぞれ相性があり、戦闘に影響を与えるぞ。

アイテム 戦闘のとき、クリーチャーをサポートするカード。HPやSTを増加させたり、先制攻撃を可能にしたりする。能力の低いクリーチャーでも、アイテムを使いこなせば、勝利できる。なお、攻撃を仕掛けるときはSTアップ、攻め込まれたときは、HPアップが基本だ。

スペル 戦闘中以外の自分のターンで使用できる様々な種類の魔法のカード。敵から魔力を奪うものや、マップに召喚されているクリーチャーにダメージを与えるもの、土地属性を変化させるもの、大きく移動できるものなど、さまざまな能力を持ったカードがある。


▲人族クリーチャー「ナイト」。攻撃力が強い。


▲「アイスウォール」は防御型。HPが高いぞ。

▲先制攻撃ができる「ウイングブーツ」。

▲「ソウルブラスト」は攻撃用アイテムだ。

▲敵にダメージを与える「マジックボルト」。

▲「フライ」はダイス2個分の移動を可能に。

注目 バトルを極めろ!

特性と相性を理解して、「アイテム」を使いこなせ!

戦闘では攻める側はSTをアップして敵を攻撃しよう。逆に攻め込まれた側は戦闘終了後にHPが残っていれば土地は奪われないので、とにかくHPを強化すべき。それにはアイテムを使おう。アイテムにはクリーチャーの「属性」や「種族」との相性によって、攻撃力が大幅アップするものがある。逆に無効になってしまう場合もあるので、クリーチャーの特性を把握して最も効果的なアイテムを選ぼう。

◀ウイザードにスクロールアイテムを使用!
▶通常の1.5倍の破壊力で攻撃できるのだ!

攻撃力UPパターン

クリーチャーの基礎STが低いときは、攻撃用アイテムを使ってSTをアップして戦え!

◀攻撃力があまり高くない「ガスクラウド」に、「ロングソード」を使用。ST大幅アップで、勝利が見えてくる!

守備力UPパターン

自分の土地に攻め込まれたときは、守りが基本。HPをアップさせて、反撃に備えるのだ。

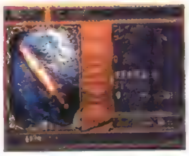
◀「レザーアーマー」でHPをアップさせて徹底防御だ。敵の攻撃をこらえれば、土地を守り切ったことになるぞ。

3 カードの特性をUPする「能力変更」

主な能力変更カード

カード名	変更点
アイシクル	ST増加幅がアップ
バリアー	スペルを防ぐラウンド数増加
フレイムタン	ST増加幅がアップ
サーベルクロー	STとHPの値が変化
マンイーター	ST増加幅がアップ
ゾンビ	戦闘後のHPダウン幅が増加

本作では、SS版に比べ新規カードが追加され、カード能力も多数変更されている。能力が低くて用途のなかった攻撃用アイテムはSTが上がり使いやすくなった。また、戦闘後にHPがダウンする特性を持つゾンビは、下げ幅が大きくなり、より死体らしくなったぞ。


▲「フレイムタン」はSTがアップ。一撃必殺だ。

チェック カルドセプト エキスパンション の体験版を収録 ▶ CD-ROM付きPS誌 電撃PlayStation D19 は5月15日発売予定(定価980円)

ACT

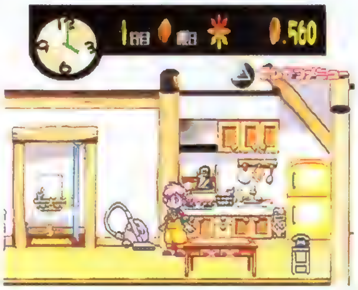
ミラノのアルバイトこれくしょん

アイドルや看護婦さんなどのあこがれのお仕事をして、理想の暮らしをしてみよう!!

7月 ▶ビクターソフト ▶価格未定 ▶MC（ブロック数未定）、DS（AC非対応）

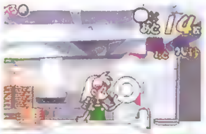
ステキな夏休みを過ごせるかな？

夏休みの間だけの一人暮らしをステキなものにするためにアルバイトに奮闘するACT『ミラノのアルバイトこれくしょん』。主人公のミラノちゃんの生活は、ミニゲーム方式のアルバイトをしてお金を稼ぐ「仕事パート」、仕事パートで稼いだお金を使ってカタログショッピングをする「買い物パート」、買ったものをお家に好きなように飾るための「生活パート」の3つのパートに分かれているぞ。ピザ好きの羊や、空飛ぶ牛が住む不思議な街で、あなたはどんな生活をする？

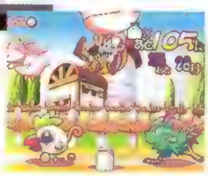


▲これが一人暮らしを始めたばかりのミラノちゃんのお家。ここに購入した家具などを飾っていく。

▲パラメータには「げんき」や「ちしき」「こころ」がある。例えば「ちしき」が上がると、バイト代がアップするのだ！



◀中華飯店でのバイトでは、飛んでくるオタマをかわしながら制限時間内にお皿を洗いあげなくてはいけないのだ。



▶牧場で乳しぼりをするミラノちゃん。ブタのトンペやにわとりのコッコがいつもミラノの邪魔をしてくるので大変。

SLG

A列車で行こうZ めざせ！大陸横断

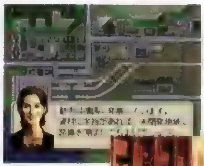
都市開発SLGの名作「A列車」シリーズが親しみやすくなって登場するぞ！

5/4 ▶アートディンク ▶¥4,800 ▶MC（7ブロック）、AC（DS非対応）

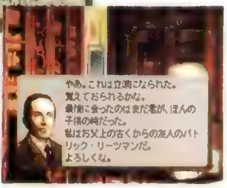
「大陸横断鉄道」を完成せよ！

▲線路を敷くためには資材が必要なので、資材運搬用の路線を確保するのは大切なポイントになる。

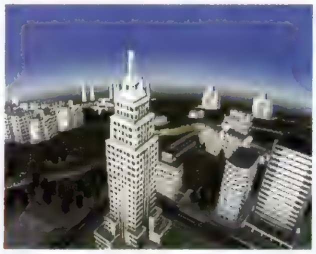
鉄道網を作り、都市を発展させる「A列車」シリーズの特別編が登場。今回は自分で建設するのが鉄道関係だけであることに加え、「大陸横断鉄道をライバルに先駆けて建設する」という明確なゴールが設定されている。また、難易度が高いと有名なこのシリーズだが、銀行家のパトリック氏のサポートのおかげで、資金難によるゲームオーバーが無くなるなど、システム面の変更により、やさしくなった。つまり、SLG初心者でも「A列車」の世界を堪能できる一本なのだ。



◀わからないことや開発のポイントを、秘書のリサに聞いてみよう！的確なアドバイスをしてくれる。



▶父の親友で資産家のパトリック氏による資金提供のおかげで鉄道建設だけに集中できるぞ。



▲3Dモードでは、街を見て回ることができる。今回は、マップ上を進むと地平線の向こうからビルが見えてくる。

ETC

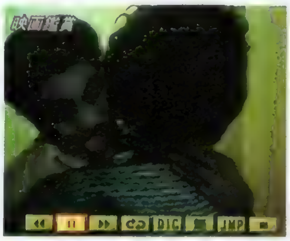
CINEMA英会話シリーズ vol.5ゾンビ

映画スターになった気分を堪能するうちに英語がペラペラになっちゃうソフトなのだ！

5/20 ▶サクセス ▶¥6,800（CD4枚組） ▶MC（1ブロック）

夢の中でも、英語で叫んじゃうかも？

名作映画を楽しみながら、生きた英会話を学べる「CINEMA英会話シリーズ」も、いよいよ第5弾！　今回は、大パニックの世紀末を舞台に、普通の人間と人肉をむさぼり食うゾンビとのすさまじいサバイバル戦が繰り広げられる『ゾンビ』が教材だ。早送り、巻き戻しはセリフ単位、しかも辞書内蔵といった勉強モードは相変わらず充実している。



◀これだけのインパクトがあれば、英語も思わず覚えてしまうかも。

RPG

オーバードライビンⅣ

国内最速のスカイラインGTR(R34)も登場する「オーバードライビン」最新作!!

6月 ▶エレクトロニック・アーツ・スクウェア ▶¥5,800 ▶MC（ブロック数未定）、AC（DS対応）、2人プレイ可

幻のコンセプトカーで駆け抜けろ!!

マクラーレンF1などのコンセプトカーやフェラーリ、カマロなど、あこがれのスーパーカー15種が運転できる「オーバードライビンⅣ」が登場！　パトカーを運転して逃走するマシーンを逮捕する「ポリスチェイス」モードや、「テストドライブ」「シングルレース」「トーナメント」「スペシャルイベント」の計5つのモードがあるぞ！

◀レースでもらった賞金で、マシンをグレードアップしていくのだ。

RPG

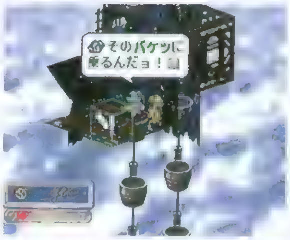
悠久のエデン

天空に浮かぶ島々で紡ぎだされる幻想的なストーリー。エデンのカギを完成させよう！

発売中 ▶アスキー ▶¥5,800 ▶MC（1ブロック）

空飛ぶ海賊船で7つの浮遊島を探検！

『悠久のエデン』は、メルヘンチックな雰囲気の7つの島を冒険するRPG。舞台となる立体構造のダンジョンの中には数々のトラップや謎解きが必要なポイントがあるなど、パズル的な要素が盛り込まれている。また、冒険の拠点となる船には、手に入れたアイテムを分解したり組み合わせたりして、新たなアイテムを発明できる工房も用意されている。



◀写真のように仕掛けを利用して、活動できる範囲を広げて行こう！

TBL

ドラゴンマネー

キュートなキャラクターたちが大騒ぎ！ドラゴンを倒して大金持ちになるのだ！

5/4 ▶マイクロキャビン ▶¥5,800 ▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）、MT、マウス、4人プレイ可

ドラゴンを倒して一攫千金をねらおう！

ファンタジー世界を舞台に、お金持ちになることを目指して突き進むスゴロクゲーム『ドラゴンマネー』。お金は、イベントや株投資だけでなく、モンスターを倒した賞金でも稼ぐことができる。もちろん一番の大物は各ステージのボスであるドラゴン。ただし、ドラゴンは特定の条件を満たさなければ出現しない。最大5億円のドラゴンマネーを手に入れろ！

◀マップ上ではスライムなどのモンスターたちが動き回っているぞ。

©1999 Victor Interactive Software Inc. ©1999 westone co.,ltd. ©1999 ARTDINK. All Rights Reserved ©1978 DAWN ASSOCIATES ALL RIGHTS RESERVED. Licensed by GAGA communications inc ©1999 CATENA ©Aston Martin DB7 used under license from Aston Martin Lagonda Limited. The BMW logo, BMW wordmark and the BMW model designations are trademark of BMW AG and are used under license. Ferrari, Ferrari 50, Ferrari 550 Maranello, all associated logos, and the Ferrari F50and Ferrari 550 Maranello distinctive designs are trademarks of Ferrari S.p.A. Chevrolet, Corvette, Camaro, Z28, Firebird, T/A, Caprice, Pontiac, Emblems and Vehicle Model Body designs are General Motors Trademarks used under license to Electronic Arts Inc. The word "Jaguar", the leaping cat device and the characters "XKR" are trademarks of JAGUAR CARS LTD, ENGLAND and are used under license The fitment of generic after market performance parts such as spoilers and racing stripes is not approved by Jaguar and does not represent an authorised fitment policy for the full size car Automobili Lamborghini, Diablo SV, and all associated logos are trademarks of Automobili Lamborghini S.p.A. McLaren F1 is a trademark of McLaren Cars Limited. "Mercedes", "Mercedes Benz", "CLK" and "SLK" are trademarks of Daimler-Benz AG. Licensed from Dr Ing h.c.F under certain Patents. Porsche and 911 are registered Trademarks of Dr.Ing.h.c.F. Porsche AG. ©Chet Hanchett/Ponoramic Images, Chicago 1998 ©First Light/Panoramic Images, Chicago 1998 Need For Speed, Electoronic Arts and the Electronic Arts logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in U.S. and/or other countries. All rights reserved. Software and documentation ©1999 Electronic Arts. All rights reserved. ©1999 ASCII Corp./ZEROSYSTEM ©1999 MICROCABIN CORP. ©1999 E.O.Imagination Inc

AVG

マリオネットカンパニー

5/20
▶マイクロキャビン
▶¥6,800
▶MC(1ブロック)

ギャルゲーファン待望のハートフルAVG、『マリカン』最新情報をチェック!
今回は、ゲーム序盤&全体の雰囲気をメインに紹介していこう。

(C)1999 MICROCABIN CORP.

発売前の予備知識、育成プロセスを大公開!!

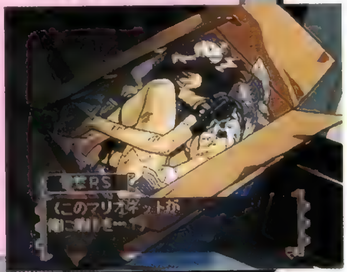
▲▶成長するに連れて、人間らしいかわいい表情を見せてくれるぞ。

「心」を持つ不思議なマリオネット(アンドロイド)と主人公=プレイヤーとの交流を描いたこのゲームは、育成要素いっぱいのAVGだ。主人公は彼女をより人間に近づけるべく生活を共にすることになるが、昼は会社勤め、夜は技術者というハードな生活が待っている。今回は、そんな主人公の日常に迫ってみよう。

出会い ~光沙の街の片隅で~

ある日、何気なく立ち寄った電気街・光沙で、主人公は助けを呼ぶような声を耳にする。か細い声に導かれるまま裏路地にたどり着いた主人公は、見るも無惨な姿で廃棄されたマリオネットを見つけるのだった。

▼この様子では、言葉を発するはずもないのだが……。



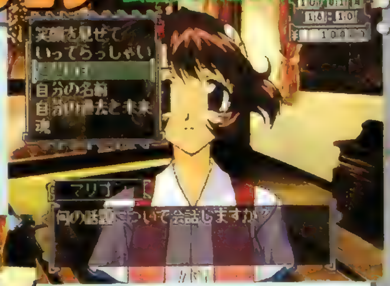
スケジュール ~アフター5は技術者!?~

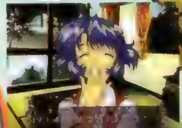
メインとなるのは退社後から深夜までの数時間。しばらくは、師匠である天徳ゆうきの依頼を受け、パーツ組立のアルバイトをこなしつつ技術レベルを上げる。いずれは自分でパーツを組み、人間らしいマリオネットにしよう。

▲▶光沙への買い出しなど、マリオネットとの買い物も楽しめるぞ。

コミュニケーション ~会話でKIZUNA値UP~

マリオネットとの会話は、重要な日課。会話内容や選択肢によってKIZUNA値が上昇するぞ。この値は彼女の主人公に対する信頼度を表しているのだ。





◀▲KIZUNA値が上がるほど、人間らしい反応を見せてくれるぞ。

マリオネット技術者の日常

会社勤めと技術者の両立は超ハード。パーツを組んで技術を磨きつつ、マリオネットと過ごす時間も作らなければならないのだ。

コンストラクション

~お手伝いで資金UP~

先輩技術者ゆうきのお手伝いは、お金がもらえるうえ、技術も上がって一石二鳥だ。

▶パーツの組み方も覚えられる。

~チューンナップ~

さまざまなパーツを作ってマリオネットに組み込むことで、彼女の性能もアップするぞ。

イベント ~心を成長させる…?~

マリオネットの心は、さまざまなイベントやプレイヤーとのコミュニケーションを通じて成長する。ただし、KIZUNA値の限界を超えると成長が止まってしまうため、新たなパーツで容量を増やすことも重要!

◀心の成長には、ほかの女の子の助けも必要。

あたたかい人間の「心(ハート)」を教えて下さい

やっぱり電撃だね!

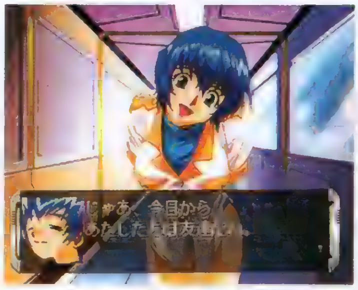
マリオネットカンパニー 公式攻略ガイド (5月20日発売予定・予価:1,400円+税)
かわいいマリオネットの魅力をいっぱい詰めこんだビジュアルパートと、ゲームのすべてを味わいつくすための完全攻略パートの2部構成の本。マニア必見の蔵出し秘蔵原画や、インターネットラジオの収録現場取材も盛り込んだ"マリカン"ファン必携のコミュニケーションバイブルだ。

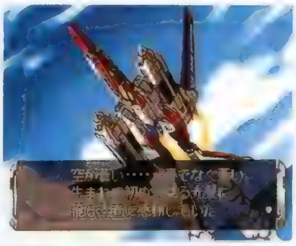
SLG
ヴェクトライダーズシリーズ いつか、重なりあう未来へ ーシロウ編ー
メカと育成と、そして恋愛!! オイシイ要素満載のSFタッチSLG・発進!!

7月(予)	▶SME
	▶価格未定
▶対応周辺機器未定	

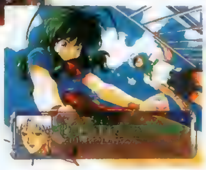
大空を駆けるパイロットの夢!!

士官学校の生徒となって、機動兵器のパイロット（＝ヴェクトライダー）を目指すＳＬＧ。主人公が搭乗することになる「ボトムトップ」は、３人一組で操縦する兵器。そのため、一緒に乗る仲間とのチームワークが重要になってくる。自分のパラメータを向上させるのはもちろん、信頼できる仲間を探すこともゲームの大きな目標となっているぞ。また、主人公の異なる別バージョンが発売予定で、シロウ（男）編とサユリ（女）編の２つの視点から物語を楽しむことができる。


▲魅力的なキャラが続々と登場。女の子と仲良くなるのはもちろん、男の友情を育てることも可能（笑）。


▲訓練時の１シーン。各所で豊富に挿入されるムービーは、アニメーションだけでなくＣＧによるものも収録されているぞ。

◀週の初めにカリキュラムを決定。勉強や訓練、休養などのさまざまな科目をスケジュール化し、こなしていく。


▶シナリオ上で選択肢が登場することもしばしば。ここでの行動が、仲間との信頼度に大きな影響を与えるぞ。

PZG
本格派DE1300円キャデラック
安くてしかも楽しめる1,300円シリーズが登場！その第１弾はハマリ確実の落ちモノPZGだ！

5/27	▶ヘクト
	▶¥1,300
▶2P対戦可	

ハマるPZGが1,300円で大放出！

「キャデラック」は、上から落ちてくるトランプのカードを並べて、縦横ナナメにポーカーの役を作って消していくＰＺＧだ。役が高いほど高得点になり、連鎖させればさらに高得点が得られる。しかも対戦プレイも可能なのだ。これで1,300円というのだからたまらないぞ。ほかにも、「加藤一二三九段　将棋倶楽部」などが同時発売されるのだ。

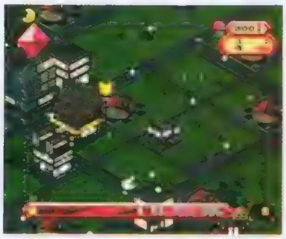
◀ボタンを押すと、控えている次のカードと交換できる。

SLG
バーガーバーガー2
好評を博した「ハンバーガー作成SLG」が新要素満載で帰ってきた！

6月(予)	▶ギャップス
	▶¥5,800(予)
▶MC(4ブロック) PS(ブロック数未定)	

自分だけのハンバーガーを作り上げよう！

ハンバーガーショップの経営者となって、エリア１のお店を目指すＳＬＧに続編が登場!! 今回は新たにショートシナリオ制を導入し、マップ上で選んだステージを１つずつクリアしていくシステムになったぞ。ほかにも季節限定メニューや、初心者向けのチュートリアル（練習モード）など新要素が満載。ポケステで食材を探すミニゲームを遊ぶこともできるぞ。


◀マップ画面には、季節を感じさせる演出（雪が降るなど）も追加。

NEWS 新作ソフトニュース

本格派モトクロスRCGが登場!!

オンロードとオフロード、２通りの遊び方ができるＲＣＧ「モトレーサー２」が登場。選べるコースは40種類にものぼり、分割方式を縦横から選択できる２Ｐ対戦モードも搭載している。『DX社長ゲーム』は、プレイ年数を始めとする細やかな設定で遊べるＴＢＬ。収入や経営に影響を与える「景気指数」など、独自の要素も数多く用意されている。『パーラー！ プロ・ジュニア Vol.１』は、ホールでも人気の「CRデラマイッタ Ｊ-３」を収録したソフト。確率変更や釘調整、当たり図柄など、最新機種をじっくり研究できる。『プロ麻雀「兵」２』は、プロ雀士16名が実写で登場するソフト。自由なルール設定で遊べる「フリー対局」を始め、遊びながら麻雀が覚えられる「指南モード」など多彩な遊び方ができる。

『モトレーサー２』より

モトレーサー２

▶5/14(予) ▶RCG ▶エレクトロニック・アーツ・スクウェア ▶¥5,800

◀スーパーバイクとモトクロスの２種類のレースが楽しめる。３Ｄコースクリエイター機能でコースも作れるぞ。

DX社長ゲーム

▶6月(予) ▶TBL ▶タカラ ▶¥5,800

◀大盤振る舞いで気前のいい「たにまち君」など、多彩なキャラクターたちがゲームを盛り上げる。

パーラー！ プロ・ジュニア Vol.1

▶6月(予) ▶SLG ▶日本テレネット ▶¥2,900

◀「パーラープロ」シリーズに最新作が登場。人気機種がいち早く低価格でリリースされるぞ。

プロ麻雀「兵」2

▶発売中 ▶TBL ▶カルチャーブレーン ▶¥4,800

◀輝かしい戦歴を誇る実力派雀士が続々登場。思考ルーチンが強化され、雀士たちとの対局を忠実に再現している。

©1999 SONY Music Entertainment (Japan) Inc. Nippon Cultual Broadcasting, Inc./Japan Central Music, ltd. ©HECT 1999 ©1999 GAPS Inc./BIOX Co., ltd. © 1999 Delphine Software International.Moto Racer, Delphine Software International and the Delphine Software International Logo are trademarks of Delphine Software International. Electronic Arts and the Electronic Arts logo are trademarks and/or registered trademarks of Electronic Arts in the United States and/or other countries. © TAKARA CO., LTD. 1999 © TOYOMARU/TELENET JAPAN 1999 ©CULTURE BRAIN 1999

久遠の絆
公式原画&設定集
Love & Death
99年5月
IN STORES
A4判 ¥1900(税別)
協力 FOG　制作 HEADROOM　発売 AXELA
IN STORES NOW
久遠の絆
F・O・G ¥5800(税別)
©1998 FOG
PlayStation

渾身書き下ろし
ノベル＆イラスト
衝撃の天野聡子外伝
いまベールを剥ぐ
全原画未使用原画
全グラフィック完全収録

Love & Death

BANDAI MUSIC ●お問い合わせ:東京都新宿区余丁町3-8
03-5379-3517(代) 第二制作部

神八剣伝
SHIN-HAKKENDEN
代々木アニメーション学院 制作協力作品
毎週土曜日 AM8:00~8:30
テレビ東京系にて大好評放送中
©1999 Public & Basic/team M.S.C.D·TVA
「神八剣伝」は
アニメの新革命!!
祝 平成10年度 卒業式
代々木アニメーション学院 東京・ひがし・大宮校
アニメを卒業して、
われわれがアニメの革新世紀へ入る。
平成12年4月
入 学 生
願書受付中
平成12年度 入学案内書
無料 進呈
見 学 随 時
(月~金 10:00~17:00)
(TEL受付8:30~20:00)
夜間専科
(東京校・大阪校)
夕食(無料)付
学費は「国の教育ローン」をどうぞ お問い合わせ ☎03-3379-3630
ハガキでのお申し込み
①住所②氏名(フリガナ)③TEL④年齢⑤学年(職業)⑥希望学科(ある場合)⑦「案内書」又は「夜間」あるいは「体験」か「説明会」と明記して下記住所へ。
〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-DP-4 代々木アニメーション学院
学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校
〔CG-ARTS協会認定〕
YAG 代々木アニメーション学院
社団法人日本映画テレビ技術協会員・財団法人日本視聴覚教育協会員・社団法人日本漫画家協会員 日本映画録音協会員 日本映画照明協会員 日本映画撮影監督協会員
TEL・FAXでのお申し込み
0120-310-042 FAX 0120-310-595
URL http://www.yag.ac.jp/
E-Mail yag_info@po.sphere.ne.jp
無料/1日体験入学
(福岡校5/30)(東京・原宿校5/16)(名古屋校5/23)(大阪校5/23)
無料/学院説明会
(高崎市6/13)(盛岡市6/20)(京都市6/20)(静岡市7/4)
東京校 原宿校 ひがし校 横浜校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校
無料オーディション
新人声優・才能発見!!
東京・大阪・名古屋・福岡 開催決定!
デビュー・プロダクション所属99%(声優タレント科平均)の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前1-19-8-DP-4 代々木アニメーション学院
(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

応募用紙を破線で切り取るか又はコピーして使用して下さい

『ブレードメーカー』予約者全員プレゼント応募用紙

ふりがな / 氏 名		性別	男・女	年齢	歳
ふりがな / 住 所	〒				
	電話番号	(　　)　　－			
	職 業		希望賞品番号		
E-mail					

予約店印欄　　平成　年　月　日予約

DP-9904

恒例プレゼントキャンペーン実施中!!

プレゼント内容

A賞:キャラクター設定資料集 ……… 1000名様

B賞:壁紙フロッピーディスク ……… 100名様

はずれた方全員にポスタープレゼント。

応募方法

1. 広告から応募用紙を切り取り記入モレ・ミスの無いように全て記入する。
2. 商品予約の出来るお店で、『ブレードメーカー』を購入予約する。
3. 応募用紙にお店の印を押してもらう。
4. 官製はがきの裏面に、全て記入した応募用紙を貼って下記宛先まで送って下さい!

期間:1999年6月25日消印有効 ※発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。(8月末発送予定)

宛先:〒160-0006 東京都新宿区舟町5番 4F
株式会社翔泳社 ソフトウェアソリューション局「ブレードメーカー 全プレ係」まで。

※このキャンペーンへの応募は一人一通とさせていただきます。御了承下さい。

SE SHOEISHA
株式会社翔泳社 ソフトウェアソリューション局
〒160-0006 東京都新宿区舟町5番 4F TEL.03-5362-3858(ユーザーサポート) 月～金曜 11:00～18:00(祝祭日除く)
インターネットホームページ http://www.shoeisha.co.jp/enter.html

大好評だった第一弾に引き続き「Pia♡キャロットへようこそ!!2」のオープニングボーカル曲「GO!GO!ウェイトレス」のリミックスに待望の第二弾がクリアケース&クリアピクチャーCD仕様で登場！ロビンちゃんの歌う「GO!GO!ウェイトレス」のリミックスバージョン他計6曲を収録したマキシシングルだ！

5月3日
ギャルズコスパにてドアーズミニライブ開催！(ゲスト/くにたけみゆき)
場所：神楽坂ツインスター
お問合わせ：ブロッコリー 03-5372-6210

GO!GO!ウェイトレス　リミックス2

発売元・販売元／ドアーズ

通販価格：1800円(税込)

天地無用！パーフェクトエディション

ハイブリッドカードパーフェクトエディション

4月24日発売

テレビシリーズ
OVA版
劇場版

第1作から最新作まで天地無用!の全てを170種のカードに収録!ファンなら見逃すな!

1袋10枚入　1箱15袋入

通販価格：5850円(税込)

※実際のデザインとは異なる場合がございます

Pia♡キャロットへようこそ!!2 オリジナルドラマCD第1巻

発売元/Milky Records 販売元／ブロッコリー

どこでもオンエアされていない録りおろしのドラマCDです。全3巻リリースの予定で、第1巻は美奈の巻・涼子の巻を収録。1～3巻に付いているカードを集めると9枚のパズルカードになるぞ！

第2巻　6月25日発売予定
第3巻　8月25日発売予定

トレーディングカード3枚付(No.1,4,7)

通販価格：3150円(税込)

君のデスクトップに住ませてにょ！

デ・ジ・キャラット デスクトップアクセサリー集

ゲーマーズのマスコット
ハイブリッド猫耳娘が
きみの家へやってくる!
壁紙集・スクリーンセーバーで
「デ・ジ・キャラット」と楽しい
パソコンライフをおくってね!

ウィンドウズ95/98対応

通販価格：3150円(税込)

広告では紹介しきれないブロッコリーオリジナル商品を大量掲載！もちろん通販もできる！
ゲーマーズの最新情報もりだくさんのブロッコリーホームページは毎週木曜日更新！

ホームページ http://www.broccoli.co.jp　E-mailaddress support@broccoli.co.jp

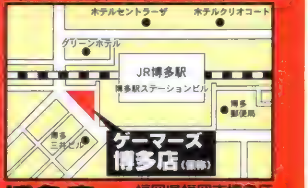
デジキャラフェスティバル第2弾6月27日（日）開催決定！

ゲーム関連商品専門店 GAMERS

ゲーマーズは(株)ブロッコリーの直営店です

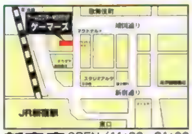
ついに九州へ進出！

5月上旬オープン予定



博多店(仮称) 福岡県福岡市博多区博多駅中央街2-1

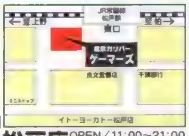
池袋店 OPEN／11:00～21:00 TEL／03-3985-3232
豊島区東池袋1-28-7東池袋大栄ビル3F



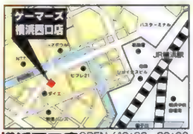
新宿店 OPEN／11:00～21:00 TEL／03-3225-5996
新宿区新宿3丁目23-14SHAビル ゲームセンターMORE5F

秋葉原店 OPEN／10:30～19:30 TEL／03-5298-2015
千代田区外神田1-15-6ミツウロコビル2F

ゲーマーズスクエア店 OPEN／11:00～20:00（日・祭11:00～19:00）TEL／03-3252-9600
千代田区外神田3-15-5 MNビル

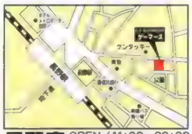


松戸店 OPEN／11:00～21:00 TEL／047-394-8247
千葉県松戸市松戸1230-1 ピアザ松戸ビル B1F

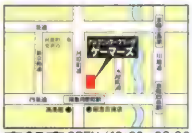


横浜西口店 OPEN／10:30～20:00 TEL／045-317-4321
神奈川県横浜市西区南幸2-16-20三和横浜ビル2F

藤沢店 OPEN／11:00～21:00 TEL／0466-26-1400（代）
神奈川県藤沢市鵠沼東1-2 東急プラザB1サンパティーク内



長野店 OPEN／11:00～20:00 TEL／026-266-7626
長野県長野市南千歳1-3-6 K'S SQUARE 2F（タワーレコード下）



京都店 OPEN／10:00～23:30 TEL／075-255-1770
京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地 ナムコワンダータワー6F

なんば店 OPEN／10:00～19:30 TEL／06-6630-0404

この広告ページの商品は通販が出来ます。通販カタログもございますのでカタログのみ御希望の方はカタログ希望と明記して90円切手同封の上、下記の通販係まで
通販をご希望の方は、商品の通販価格の合計+送料300円（商品がいくつでも）分の郵便局の為替、希望商品名（種別・色種のあるものはお忘れなく記入して下さい。記入もれの場合商品の発送が遅れる場合がございます。）を明記した紙を同封の上、「〒178-8691東京都大泉郵便局私書箱6号　ブロッコリーEL4係」までお送り下さい。

©1999 F&C / COCKTAIL SOFT ©1999 DOORS / LOVE&LOVE RECORDS ©1999 F&C Co.,ltd / Milky Records. ©1997Cocktail Soft / F&C Co.,ltd. ©BROCCOLI
©AIC・PIONEER LDC,INC.　©AIC/PIONEER LDC・角川書店・創通エージェンシー・テレビ東京　©1996 AIC/天地無用!劇場版製作委員会
©1997 AIC/「天地無用!真夏のイヴ」製作委員会　©1999 AIC/天地無用! in LOVE 2製作委員会

※この広告の有効期限は1999年6月1日です。

PlayStation
格闘家、育成中。
みんなで闘うか、育てて闘うか
7/15 発売予定
戦いながら成長していくのは、
テクニックだけではない。
君が選んだキャラは
ストーリーが進むにつれ、
小さな子供から
たくましい格闘家に。
格闘ゲームとRPGの融合が、
新たな感動を生み出す。
伝説は、君の手で創れ。
Lord of Fist
ロード・オブ・フィスト
複数同時対戦格闘RPG ● 希望小売価格 ¥5,800 (税別) ● デュアルショック対応／マルチタップ対応
「L.O.F」店頭トーナメント大会に参加して豪華賞品をGETしよう!
「L.O.F」のトーナメント大会が全国約400店舗のゲームショップで開催されるぞ。勝者には特製Tシャツやメダルなどが与えられる!
開催店や参加方法などは、お近くのゲームショップで確認しよう!
MEDIAWORKS
(株)メディアワークス
東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL052-773-7083
URL http://www.mediaworks.co.jp/
©1999 Polygon Magic／Media Works Inc. " "マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です
ラジオドラマON AIR中!! 「電撃大賞～Lord of Fist～」
●文化放送／毎週土曜日 26:00～26:30
●ラジオ大阪／毎週日曜日 25:00～25:30

電撃攻略王 やっぱり電撃だね！「電撃」が贈るゲーム攻略本！
全9機種約1,300タイトルの
最新ウラワザをオールカラーで収録。
君のゲームライフは
「電撃ウラワザ王」におまかせ！
収録予定タイトル
PS 「FFVIII」「クラッシュバンディクー3～ブッとび！世界一周～」「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」「ストリートファイターZERO3」「立体忍者活劇 天誅～忍凱旋～」etc.
SS 「電車でGO! EX」「シャイニングフォースIII シナリオ3 氷壁邪神宮」「幻想水滸伝」etc.
DC 「セガラリー2」「ソニックアドベンチャー」「バーチャファイター3tb」etc.
N64 「ゼルダの伝説 時のオカリナ」「ピカチュウげんきでちゅう」「マリオパーティ」etc.
最新最強のウラワザ本！
好評発売中
電撃ウラワザ王 1999-2000 完全版
電撃ウラワザ班特別編集
定価：本体1,350円+税
カバーイラスト／moo
好評発売中
スーパーロボット大戦F完結編 プレイステーション版 完全攻略ガイド
定価：本体1,000円+税 電撃PlayStation＆電撃Dreamcast特別編集
トゥームレイダー3 完全攻略ガイド 全ルート掲載版
定価：本体1,200円+税 電撃PlayStation特別編集
ミリオンクラシック 完全攻略ガイド
定価：本体980円+税 電撃PlayStation特別編集
マリオネットカンパニー 公式攻略ガイド ～ザ・コミュニケーションバイブル～
予価：本体1,400円+税 電撃PlayStation＆電撃G'sマガジン特別編集 5月20日発売予定
DENGEKI MOOK GBソフトの最新情報と攻略方法をゴーカに大紹介!!
好評発売中
GBカラーかんぺき攻略ブック
定価：本体500円+税 電撃NINTENDO64特別編集
これまでに発売されたゲームボーイカラー対応ソフト全てをばっちり攻略!!
「ポケモン金銀」最新情報他、新作情報もバッチリ掲載!!
発行●メディアワークス
お問い合せ▶03･5281･5203（メディアワークス営業部）
メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/

電撃 NEWS STATION

4月23日

GW直前のニュースはまずPSの新タイトルから!　イベント情報もアリ!!

TOPIC トピック

新要素満載で…『サイキックフォース』の新作が登場!!

タイトー『サイキックフォース2』　夏発売予定

人気の超能力対戦ACTの最新作『2』がPSで楽しめるぞ!!

ウェンディー

『2012』DC版

アーケード版とＤＣ版のヒットも記憶に新しいタイトーの人気格闘ＡＣＴ『サイキックフォース2012』が、『サイキックフォース2』として装いも新たにＰＳに登場するぞ!!　倒した相手の技を奪う新システムや、『Ｉ』から再登場するキャラクターたちなど、ＰＳオリジナルの要素に期待も高まるのだ!!

『2012』アーケード版

◀アーケードのあの興奮を自宅で!!

『サイキックフォース2』

▶夏予定　▶価格未定

▶タイトー

『サイキックフォース』とは…?

『1』PS版

『2012』アーケード版

『2012』DC版

サイキッカー同士の戦いを３Ｄ空間バトルで表現した格闘ACT。アーケードから移植されたＰＳ版『１』が人気を呼び、その続編にあたる『2012』のアーケード版とDC版も大ヒットを記録した。今回登場する『２』は基本的に『2012』がベースだが、数々の新要素が加わり、もはや完全な新作といっても過言ではない。さらにパワーアップした『２』に期待しよう!!

[新作?　移植?　PS版のオリジナル要素を大公開!!]

以下がアーケード版やＤＣ版にはない、ＰＳ版のオリジナル要素。ちなみに影山ヒロノブが歌うＯＰのアニメもＰＳ用に作り直されている。

❶新キャラ　ＰＳ版の『1』に登場し、アーケード版・DC版の『2012』には登場しなかったソニア、ブラド、玄真の３人が、ＰＳ版『２』には登場するぞ!!

ソニア(PS版『1』)

❷新モード　対戦に勝つと、相手の持つ超能力（技）が自分のものになっていく、独自の成長システムを新たに追加!!　さらに、ＰＳ版ではポケステ対応になることが決定！　どのようなものになるのか、詳細は今後の本誌で明らかにしていくぞ!!

EVENT イベント

この夏、再び開催が決定!!

「東京キャラクターショー1999」―7月24・25日―

▲▶前回は３万人を超える来場者を記録。今回も注目度高し!!

再び人気キャラクターが大集合!

ゲームやアニメ、コミックなどの人気キャラクターグッズが一堂に会する「東京キャラクターショー1999」が、７月24・25日に東京ビッグサイトで開催されるぞ。おもちゃから文具まで、キャラクターに関するあらゆる製品を展示・紹介するこのイベント。前売券は６月上旬からチケットぴあ、チケットセゾンなどで販売される予定。詳しくは東京キャラクターショー事務局（TEL:03-3231-5354）まで。なお、このイベントにはメディアワークスの電撃屋も出店の予定だぞ!!

「東京キャラクターショー1999」開催概要

▶ ７月24・25日（10:00～18:00）
※25日のみ17:00で終了
▶¥1,000（中学生以上・前売り・税込）
※当日券は¥1,200、小学生以下は無料

▶東京ビッグサイト・東６ホール
ＪＲ新橋駅から東京臨海新交通・ゆりかもめで国際展示場正門駅下車。ほかに臨海副都心線で国際展示場下車もある。

GOODS 新製品

この春も『XI[sái]』グッズで決まり!

『XI[sái]』オリジナルグッズ情報

キャラクターも大人気の『XI [sái]』アクイちゃんグッズ最新情報♥

人気ＰＺＧ『XI [sái]』のマスコットキャラ、アクイちゃんのグッズが続々登場!!　ぬいぐるみから文具まで、どれもアクマ的な魅力が満載。写真を見て心奪われたアナタは、さっそく全国のグッズ専門店などで探してみよう!!

魅惑のラインナップを紹介♥

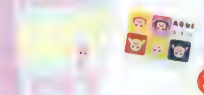
❶デスクトップアクセサリー「XIでコロコロAQUIちゃん」
¥1,800（税別）

▲パソコンユーザーの必需品だ！　Win95&98専用商品。

❷ぬいぐるみ（2種）
各¥1,500（税別）

◀超♥キュートなアクイ人形。青と赤の２種類あるぞ。

❸ツインリングノート（2種）
各¥400（税別）



▶何かと便利なミニノート。カバンにいつも入れておこう!!

❹Tシャツ（2種）
¥3,800（税別）

▶アクイちゃん柄のＴシャツ。小さいサイズも¥3,300（税別）で。

お問い合わせは

①SME・インターメディア	03-3266-5791
②④SCEI	03-3475-7444
③プラルト	03-5411-3950

ほかにも続々登場!!

TOPIC トピック

キミも「アイドル声優のたまご」に会える♥

「kirakira☆メロディ学園」公式ファンクラブ

▲キミだけのアイドルが必ず見つかるぞ。応援するのだ!!

ブレイク寸前の彼女たちを応援しよう!

アイドル声優デビュープロジェクト「kirakira☆メロディ学園」が要望に応えて公式ファンクラブを設立!! インターネットやミニFM局などで活動している彼女たちを、アツ～く応援しちゃおう。年会費は￥3,000(税別)。くわしい情報はHP(http://www.kongtong.com/)でチェックしてみよう!!

設立イベントを開催!

ファンクラブの設立式も大々的に開催決定。当日入会者300名には、60名の生徒がサインした色紙がプレゼントされるぞ。

「kirakira☆メロディ学園公式ファンクラブ」設立式

▶4月29日(木曜・祝日) 16:00～
▶ピアザ松戸6F「ピアザホール」
(千葉県松戸市 JR常磐線・松戸駅下車)
▶入場無料

TEL▶047-367-8230(ミューラス)

TOPIC トピック

アフレコも終了し…『井上涼子』製作快調!!

『ルームメイト～井上涼子～』アフレコレポート

▲笑顔で応じてくれた涼子役の藤野とも子さん。

『井上涼子』の舞台裏をのぞいてきたぞ!!

SSで根強い人気を誇る「ルームメイト」シリーズの第1作『ルームメイト～井上涼子～』が、ついにPSで登場する。そこで先日行われた、PS版の追加シナリオのアフレコ現場におじゃまして、涼子役の人気声優・藤野とも子さんに感想を聞いてみたぞ。「ずっと演じてきて彼女を知り尽くしているだけに、今回は楽でもあり、苦労もありました。涼子ちゃんとの同居生活を、ぜひ楽しんで下さいね」

▲涼子ちゃんがキミの家のPSにやってくるぞ♥

ポケステに期待♥

実時間に対応した涼子のリアクションが魅力のこの作品はポケステ対応。ミニゲームも楽しいぞ!!

ルームメイト～井上涼子～

▶7月予定 ▶￥5,800(税別)
▶データム・ポリスター

MUSIC 音楽CD

注目の2タイトル 今月はコレだ!!

コナミ/フォグCD情報

特選のCDを紹介! 今月はファン必聴のこのタイトルだ!!

『DDR』サントラの大本命!

PS版も好調の、大人気ダンスACT『Dance Dance Revolution』の曲を完全収録した待望のサントラが発売されるぞ。完全収録した1枚と、それとは別にノンストッププリミックスバージョン1枚を加えた豪華2枚組仕様。『1』の曲も収録しているので、PS版オンリーのユーザーにもおすすめだ。しかも攻略資料付きというお得な内容!!

Dance Dance Revolution 2nd MIX オリジナル・サウンドトラック

▶4月28日 ▶￥3,200(税込)
▶コナミ/東芝EMI

『久遠～』は通販オンリーで!!

時代を超えた愛がテーマの人気AVG『久遠の絆』に、待望のサントラが登場するぞ。アレンジ9曲を加えた2枚組・全44曲の旋律を、心ゆくまで楽しもう。このCDは一般のCDショップでは扱わず通信販売のみの扱いとなるので、購入希望者は販売窓口である、Bee!(ビーワン)通信販売課(TEL:03-5403-0419)に電話で予約しよう。また、問い合わせも上記番号まで。

久遠の絆 オリジナルサウンドトラック

▶4月下旬 ▶￥3,000(税・送料別)
▶フォグ

GOODS 新製品

あの「三國志」がカードゲームで登場するぞ!!

三國志 赤壁大戦 ─7月予定─

▲コーエー&やのまんの無敵のタッグ。ゲームの面白さは折り紙付きなのだ!!

歴史SLGの雄コーエーがTCGに進出!

カードファン&三國志ファンに嬉しいお知らせだぞ。『三國志』シリーズで有名なコーエーから、三國時代の著名な合戦「赤壁の戦い」を題材にしたトレーディングカードゲームが登場するのだ。曹操や諸葛亮、周瑜といった武将や軍師になって、戦闘や一騎討ち、計略などを駆使して勝利を目指そう。「三國志」という題材にふさわしい、リアルで重厚なイラストも要チェック。コレクションにも最適だぞ!!

三國志 赤壁大戦

▶7月予定 ▶スターターキット(60枚)￥1,500/ブースターパック(10枚)￥400(ともに税別・予価)
▶製作:コーエー/販売:やのまん

EVENT イベント

白熱した2つのイベントを紹介!!

コナミ/ファブ・コミュニケーションズ イベント情報

異なるジャンルで盛り上がる2大ゲーム大会を完全リポート!

スノボでヒート!

▲試遊台を積んだ「走れ!!アールカー」での熱い戦い。

実在のミュージシャンをモデルに起用したスノーボードRCG『R(アール)～Rock'n Riders～』の、出版社+「R」開発&広報対抗のゲーム大会が開催されたぞ。豪華な景品も用意され、激しい戦いが繰り広げられたのだ。ちなみに会場となった移動試遊車「走れ!!アールカー」は今後、都内を走り回る予定なので、見かけたらぜひ遊んでみよう!!

麻雀でヒート!

▲牌を打つ音だけが響く会場。コナミ広報陣も参加!

コナミより28日に発売される『麻雀やろうぜ!』。これを記念した麻雀大会が開催されたぞ。参加者はゲームでもキャラクターを使用した、漫画家・片山まさゆき氏を始め、萩原聖人氏(俳優)、綾辻行人氏(小説家)、福本伸行氏(漫画家)といった超豪華メンバー総勢16名。静かに熱い戦いが繰り広げられたのだ。なお、優勝は風間杜夫氏(俳優)に!

TOPIC トピック

大賞は『ゼルダ』に!

「CESA大賞」発表

ついに受賞作品が決定したぞ

社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA)が主催している、優秀なソフトウェアを表彰する「第3回CESA大賞」の受賞作品が発表された。見事大賞に輝いたのは任天堂のN64のRPG『ゼルダの伝説 時のオカリナ』。PSからは『R4』(ナムコ)、『バイオハザード2』(カプコン)、『ビートマニア』『メタルギアソリッド』(ともにコナミ)の4作品が優秀賞を受賞。大賞は逃したが、その勢いを証明する結果を示したのだ。

◀'98年秋以降、何かと話題だった『ビートマニア』(コナミ)も優秀賞を受賞。やはりPS勢強し!!

はみだし 電撃情報ステーション

●ネオポケでネオジオワールドが入場無料!……ネオジオびいきのアナタに朗報。3月19日に東京臨海副都心のパレットタウン内にオープンした、複合アミューズメント施設「ネオジオワールド東京ベイサイド」。ここでは現在、ネオジオポケットカラー、あるいはネオポケを持参すれば、通常￥500の入場料が無料になるキャンペーンを無期限で実施中だ。これを利用して、GWにはぜひ1度足を運んでみよう!!

◀さまざまなアトラクションがキミを待つ!!

●電撃大賞に「～フィスト」が登場!!……ラジオ番組「電撃大賞」(文化放送 毎週土曜 26:00～26:30/ラジオ大阪 毎週日曜 25:00～25:30)で、7月15日発売予定の格闘RPG『Lord of Fist』のラジオドラマが放送開始。キャストは関俊彦さん、池澤春菜さんなど。果たしてどんな物語が展開するのか? ゲームファン、声優ファン、ラジオファンも要チェックだ!!

おかげさまで百号突破！

ということでD特別増刊セーブデータ特集号は買いでしょう。売り切れ確実。さらに……
5月はD19、本誌Vol.109へと続きます。
終わらないDPSにご期待下さい。

増刊電撃プレイステーションD18 D特別増刊セーブデータ特集号
●4月28日発売

増刊電撃プレイステーションD19（Vol.108）
●5月15日発売
■体験版：スーパーロボット大戦　コンプリートボックス：サルゲッチュ：ロード オブ モンスターズ：KulaQuest：ルームメイト～井上涼子～：たまごDEパズル：金沢将棋　月：カルドセプト　エキスパンション
■ムービー：重装機兵ヴァルケン2：Racing Lagoon：SPRIGGAN LUNAR VERSE：マリア2　受胎告知の謎：モンスターコンプリワールド：ABE'99（エイブ99）

本誌電撃プレイステーションVol.109
●5月21日発売

イラスト／猫有馬

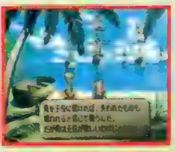
電撃ランキングステーション

今回の集計期間 3月22日～4月4日

『FFⅧ』、『サガ フロンティアⅡ』が発売された今、前評判の第1位は、やっぱり『ドラゴンクエストⅦ』。

売り上げTOP20

1 サガ フロンティアⅡ



ストーリー重視のギュスターブ編とバトル重視のウィル編、どっちが好き？
■スクウェア
■4月1日■RPG
■¥6,800■595,476
初登場

2 ウンジャマ・ラミー

キミはもうフィーバーした？ フィーバープレイはクールプレイよりすごいのよ。
■SCEI
■3月18日■ACT
■¥5,800■154,834
前回3

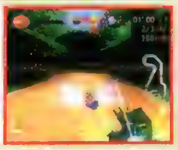
3 ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS

PS版には、魅力的なキャラクターをカラーイラストで鑑賞できるモードあり。
■SNK
■3月25日■対戦ACT
■¥5,800■122,464
初登場

4 To Heart

謎の隠れキャラクター「雛山理緒」ちゃんにはもう会いましたか？
■アクアプラス
■3月25日■AVG
■¥6,800■101,591
初登場

5 チョコボレーシング～幻界へのロード～



FF8サーキットは的確なドリフトが大切。ミスしたらスピンターボでカバー。
■スクウェア
■3月18日■RCG
■¥5,800■98,137
前回5

6	サウンドノベル・エボリューション1 弟切草 蘇生編 ■チュンソフト／3月25日／AVG／71,827	初登場
7	電車でGO!2 ■タイトー／3月18日／SLG／65,161	前回2
8	ギャロップレーサー3 ■テクモ／3月18日／RCG／57,748	前回7
9	子育てクイズもっとマイエンジェル ■ナムコ／3月25日／ETC／56,342	初登場
10	ファイナルファンタジーコレクション ■スクウェア／3月11日／RPG／56,224	前回1
11	モンスターファーム2 ■テクモ／2月25日／SLG／53,318	前回8
12	ファイナルファンタジーⅧ ■スクウェア／2月11日／RPG／51,319	前回4
13	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3～旅立ちの詩～ ■コナミ／4月1日／AVG／34,118	初登場
14	FISHING FREAKS BassRise ■バンダイ／3月25日／ACT／33,935	初登場
15	みんなのゴルフ（ザ・ベスト） ■SCEI／3月25日／SPG／30,299	初登場
16	SIMPLE1500シリーズ Vol.1 THE麻雀 ■カルチュア・パブリッシャーズ／98年10月22日／TBL／27,134	前回13
17	ファイナルファンタジーⅥ ■スクウェア／3月11日／RPG／26,963	前回14
18	輝く季節へ ■キッド／4月1日／AVG／25,336	初登場
19	SILENT HILL ■コナミ／3月4日／AVG／23,922	前回6
20	グランツーリスモ（ザ・ベスト） ■SCEI／3月25日／RCG／⑳	初登場

前評判TOP20

1	ドラゴンクエストⅦ ■エニックス／99年予定／RPG／72,400	前回2
2	聖剣伝説 LEGEND OF MANA ■スクウェア／夏予定／A・RPG／47,522	初登場
3	アークザラッドⅢ ■SCEI／秋予定／RPG／39,841	初登場
4	ペルソナ2 罪 ■アトラス／6月予定／RPG／27,846	前回6
5	東京魔人學園朧綺譚 ■アスミック・エース エンタテインメント／4月22日／AVG／24,418	前回4
6	スーパーロボット大戦コンプリートボックス ■バンプレスト／6月10日／S・RPG／23,990	前回7
7	グランディア ■ゲームアーツ/ESP／6月24日／SLG／22,376	初登場
8	デビルサマナー ソウルハッカーズ ■アトラス／4月8日／RPG／19,451	前回5
9	スーパーロボット大戦F 完結編 ■バンプレスト／4月15日／S・RPG／19,019	前回12
10	ルナ2 エターナルブルー ■角川書店/ESP／5月27日／RPG／12,535	前回17
11	グランツーリスモ2 ■SCEI／夏予定／RCG／11,238	前回8
12	エースコンバット3 エレクトロスフィア ■ナムコ／5月27日／STG／10,374	初登場
13	ダンスダンスレボリューション ■コナミ／4月10日／ETC／9,941	前回16
14	ビートマニア APPEND GOTTAMIX ■コナミ／5月27日／ETC／9,509	初登場
15	私立ジャスティス学園 熱血青春日記2 ■カプコン／6月予定／対戦ACT／9,077	初登場
16	Lの季節 A piece of memories ■トンキンハウス／夏予定／AVG／8,212	前回14
17	機動戦士ガンダムギレンの野望～ジオンの系譜～ ■バンダイ／冬予定／SLG／7,780	初登場
18	SDガンダム GGENERATION-0 ■バンダイ／夏予定／SLG／7,348	前回9
19	黒い瞳のノア～cielgris fantasm～ ■ガスト／6月予定／RPG／6,916	初登場
20	ジョジョの奇妙な冒険 カプコン／夏予定／対戦ACT／6,483	初登場

読者人気TOP20

1	ファイナルファンタジーⅧ ■スクウェア／2月11日／RPG／82,681	前回1
2	ファイナルファンタジーⅦ ■スクウェア／97年1月31日／RPG／30,416	前回2
3	幻想水滸伝Ⅱ ■コナミ／98年12月17日／RPG／21,180	前回3
4	テイルズ オブ ファンタジア ■ナムコ／98年12月23日／RPG／20,315	前回4
5	女神異聞録ペルソナ ■アトラス／96年9月20日／RPG／11,670	前回11
6	スターオーシャン セカンドストーリー ■エニックス／98年7月30日／RPG／11,238	前回10
7	東京魔人學園剣風帖 ■アスミック・エース エンタテインメント／98年6月18日／AVG／10,374	前回6
8	テイルズ オブ デスティニー ■ナムコ／97年12月23日／RPG／9,509	前回14
9	ゼノギアス ■スクウェア／98年2月11日／RPG／9,077	前回5
10	バイオハザード 2 ■カプコン／98年1月29日／AVG／8,212	前回7
11	久遠の絆 ■フォグ／98年12月3日／AVG／7,780	前回9
12	ファイナルファンタジータクティクス ■スクウェア／97年6月20日／S・RPG／7,348	前回16
13	ワイルドアームズ ■SCEI／96年12月20日／RPG／6,483	前回19
14	グランツーリスモ ■SCEI／97年12月23日／RCG／5,619	前回8
15	メタルギア ソリッド ■コナミ／98年9月3日／ACT／4,754	前回17
16	エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～ ■ガスト／98年12月17日／RPG／3,458	前回13
17	モンスターファーム2 ■テクモ／2月25日／SLG／3,025	前回12
18	ダブルキャスト ■SCEI／98年6月25日／AVG／2,593	再登場
19	To Heart ■アクアプラス／3月25日／AVG／2,161	初登場
20	ファイナルファンタジーコレクション ■スクウェア／3月11日／RPG／1,729	初登場

ランキング・トピック

今回のキーワードは「再燃」。『みんなのゴルフ』、『グランツーリスモ』、『パラッパラッパー』などの名作が「ザ・ベスト」になって2度目の盛り上がりを見せているぞ！ 【4月12日調べ】

ショップ①▶GAMESマーヤ葛西店(東京都) 店長:秋谷久子さん

当店で特に売れているのがリズム系ソフトです。「ウンジャマ・ラミー」(SCEI)は発売以来、高い人気を保っていますし、昨年7月に発売された「パラッパラッパー（ザ・ベスト)」(SCEI)の人気も再燃してきてます。もちろん「ダンスダンスレボリューション」(コナミ)は予想通りの売れ行き。「躍動感の春」ということかしら？ カップルや友人同士で2人同時プレイできるというのも魅力的ですよね。今後も、「ビートマニア APPEND GOTTAMIX」(コナミ)などのリズム系ソフトの動向に期待大です。

ショップ②▶すまいりいきっず(東京都) バイヤー:大野義典さん

「サガ フロンティアⅡ」は予想通り、よく売れました。それ以外で売れ行きが良かったのが「FISHING FREAKS BassRise」(バンダイ)ですね。特に専用コントローラ同梱のモノは、仕入れるさきから売れて行くという感じでした。また、発売以来人気が安定しているのは「ウンジャマ・ラミー」や「SIMPLE1500シリーズ」(カルチュア・パブリッシャーズ）などです。今後発売されるものでは「SDガンダム GGENERATION-0」(バンダイ)が、ガンダム世代から子どもまでみんなが楽しめそうなので期待しています。

データ提供協力:デジキューブ、わんぱくこぞう ※ランキングは編集部が独自に集計したものです。

GAME美少女キャラクター専門誌
電撃G's マガジン
ジーズ
DENGEKI
G'S MAGAZINE
6月号
4月30日発売
680円
旬の美少女満載！
ゲーム美少女のことなら
G'sにおまかせ!!
特集1 G's編集部注目の
DC美少女ソフト大紹介!!
Dreamcast
美少女ゲーム
10選
• BLACK／MATRIX AD
• メルクリウスプリティ
end of the century
• REVIVE…～蘇生～
• Brave Knight（仮）ほか
センチメンタルグラフティ2
新作 美少女ソフトの
最新情報を紹介
With You SS
～みつめていたい～
ワールド ツアー コンダクター PS
PIXY GARDEN PS
ヘキサムーン・ガーディアンズ PS ほか
特集2
ヒロイン10人のキャラ
別イベントガイド!!
To Heart PS
G'sおススメ、超役立ち攻略!!
攻略
フレンズ SS
～青春の輝き～
輝く季節へ PS
悠久幻想曲 ensemble2 PS SS ほか
©AQUAPLUS ©NECインターチャネル／マーカス／サイベル／CPU-GO キャラクターデザイン 甲斐智久
©カクテル・ソフト／NECインターチャネル ©フェアリーテール／NECインターチャネル イラスト／水谷とおる
発行●メディアワークス 発売●角川書店
お問い合わせ▶03・3238・8605（角川書店営業部）
メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/

NEXT ISSUE 次号予告

次号109号は、ちょっとお休みをいただく分、ボリュームたっぷり! 徹底攻略第3弾は『サガフロII』と『ソウルハッカーズ』!『聖剣伝説』、『グランツーリスモ2』など期待の新作情報も満載!

●Coming Soon!

サガ フロンティアII／デビルサマナーソウルハッカーズ／聖剣伝説 LEGEND OF MANA／グランツーリスモ2／新時代劇アクション 羅刹の剣／グランディア／Lの季節／トロンにコブン ほか

電撃PlayStation Vol.109は
5月21日(金)発売

表紙イラスト●サガ フロンティアII
©1999 スクウェア イラストレーション／六堂秀哉
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●デザインクレスト(朝倉哲也)

おすすめ!!
電撃攻略王
電撃ウラワザ王 1999～2000完全版
好評発売中 定価:本体1,350円+税
『FFVIII』をはじめとする最新ソフト+主要9機種のウラワザを、たっぷり収録。今回もオールカラー写真入りで、お役立ち度120%の1冊だ!
イラスト／岩瀬さとみ

電撃PlayStation Vol.106

1999年5月21日発行 第5巻 第13号 通巻102号

■発行人 塚田正晃
■編集人 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1－8
電話(編集)03-5281-5222(広告)03-5281-5205
■発売元 角川書店
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
電話(営業)03-3238-8605
■印刷所 図書印刷株式会社
■写植 オノ・エーワン スタジオ・サン

STAFF

[編集長] 渡部雅人
[副編集長] 佐藤晴美、倉西誠一
[デスク] 千木良慎二、諏訪浩樹
[編集] 羽岡義晴、梅田格、秋山力矢、高橋輝、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、高橋智也、大山卓也、宮下雅史、宮原淳、宮崎義憲、森澤信彦、中村需志、高橋里歌、鈴木和好
[進行] 中里卓司
[ライター]本内新太郎、中村泰宏(CHI)、佐藤裕志、鴫原千太郎、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、鈴木祐子、西谷英晃(超音速)、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、西牧真、草野テツオ、片山和哉、大竹雅法、岩沢篤子、オーパーツ、ベルスタッフ、中鉢貴之、苅谷大明、渡部秀、松本健一、ウォーターマーク、斉藤徳子、マーマーズグループ、脇田泰実
[アシスタント] 飯塚幸正、三輪邦宏、沖島聖史、古川朋久
[デザイナー]斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、オフィス青空、三上良枝、石丸千賀子、スペース・マオ、小松崎祐子、デザインクレスト、杉田デザイン・オフィス、トム、ゆず屋、コマツヒロノリ、フリーウェイ、仲一彌デザイン事務所、デザイン ルーム ケー・ディー・アール、ローヤル企画、高野册
[写真]林久平、林克典、江尻宏明、中村英良、田中修一、牧田優一、ENTANIA、真下裕、井上恵司

Letters おたよりのあて先

〒101-8305
㈱メディアワークス
電撃PlayStation編集部 ○○○係
[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

©Media Works 1999 Printed in Japan
※本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断複写(コピー)、複製(転載)権を禁じます。Ⓡ本誌からの複写を希望される場合、日本複写センター(電話:03-3401-2382)にご連絡ください。

※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります。

What's D?

CD-ROM付録付き増刊号毎月発売中

今年の春はDラッシュ! D18は永久保存版のセーブデータ特集号。169タイトル、381個のセーブデータを収録。さらにMCシールと大読者プレゼントの豪華企画もアリ! D19は『スパロボCB』体験版をはじめ、充実のラインナップでお届け!!

電撃PlayStation D
D18は4月28日(水) D19は5月15日(土) 発売

広告索引 AD INDEX

アクセラ……130・194・195
アスキー……4・5
アローマ……164
NTT出版……118
エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシャーズ……210・211
オプテック……119
カルチュアパブリッシャーズ……116・117
サクセス……66
翔泳社……198
スクウェア……22・23
ソニー・コンピュータエンタテインメント 2・3・64・65
タカラ……8
東京ゲームデザイナー学院……141
日本コンピュータシステム……112
バンダイミュージック……196
バンタン電脳情報学院……114・ハガキ
ブロッコリー……199
フロム・ソフトウェア……表4
メディアファクトリー……6・7
メディアリング……113
メディアワークス……200
代々木アニメーション学院……197
ワークジャム……120

ゲーム雑誌は電撃だ!
電撃王……毎月8日
電撃NINTENDO64……毎月21日
電撃G's マガジン……毎月30日
電撃Dreamcast……隔週金曜日

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

●4月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
1	22日	悠久のエデン	アスキー	¥5800	RPG	191
2	22日	東京魔人學園朧綺譚	アスミック エース エンタテインメント	¥3800	AVG	98
3	22日	プロ麻雀「兵」2	カルチャーブレーン	¥4800	TBL	193
4	22日	SIMPLE1500シリーズ Vol.9 THEチェス	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500	TBL	
5	22日	SIMPLE1500シリーズ Vol.10 THEビリヤード	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500	TBL	
6	22日	CINEMA英会話シリーズVol. 4 ナーイズライフ	サクセス	¥6800	ETC	
7	22日	サイバーオーグ	スクウェア	¥5800	ACT	106
8	22日	オメガブースト	SCEI	¥5800	STG	104,124
9	22日	バス釣りにいこう!	バンプレスト	¥5800	SLG	
10	22日	太陽のお告げ	プログレス	¥3800	ETC	
11	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	STG	
12	[illegible]	プロ麻雀 極PLUS(ザ・ベスト)	アテナ	[illegible]	TBL	
13	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	
14	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	RPG	
15	28日	麻雀やろうぜ!	コナミ	¥3800	TBL	
16	28日	新時代劇アクション 羅刹の剣	コナミ	¥5800	ACT	94,125
17	28日	COTTON ORIGINAL	サクセス	¥4800	STG	
18	28日	ファーランドサーガ 時の道標	ティシイエル	¥6800	S・RPG	125,189
19	28日	将棋最強 プロに学ぶ	魔法	¥5800	TBL	
20	28日	有限会社 地球防衛隊	メディアリング	¥6800	SLG	
21	28日	ARTDINK BEST CHOICE アクアノートの休日 1996	アートディンク	¥2000	SLG	
22	28日	NBA Live99	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800	SPG	
23	28日	テストドライブ オフ・ロード2	カプコン	¥5800	RCG	
24	28日	BPS ザ チョイス 松方弘樹のワールドフィッシング	BPS	¥2800	SPG	

●5月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
25	1日	カルドセプト エキスパンション	メディアファクトリー	¥5800	TBL	190
26	4日	A列車で行こうZ めざせ!大陸横断	アートディンク	¥4800	SLG	191
27	4日	ザ ノベルズ～ゲームセンターあらしR～	ヴィジット	¥5800	AVG	
28	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	RCG	193
29	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ACT	
30	4日	サンコレBEST ゲームの達人	サンソフト	¥2800予定	TBL	
31	4日	ポケットダンジョン	SCEI	¥2800	RPG	122,125
32	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	RCG	
33	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	TBL	
34	4日	ロジック麻雀 創龍 三人打ち	日本一ソフトウェア	¥5800	TBL	
35	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	
36	4日	ドラゴンマネー	マイクロキャビン	¥5800	TBL	191
37	13日	コナミ ヒット～ポップ コレクション1280円vol. 1～	アルトロン	¥1280	対戦ACT	
38	13日	コナミ80'sアーケードギャラリー	コナミ	¥5800	ETC	125,189
39	20日	アイディアファクトリーコレクション スペクトラルタワーII	アイディアファクトリー	¥2800	RPG	
40	20日	神ひろきのGAME-TASTE 胸騒ぎの予感	講談社	¥5800	SLG	
41	20日	聖少女艦隊バージンフリート	コナミ	¥5800	AVG	
42	20日	CINEMA英会話シリーズVol. 5 ゾンビ	サクセス	¥6800	ETC	191
43	20日	金沢将棋 月	セタ	¥6800	TBL	
44	20日	たまごDEパズル	SCEI	¥4800	PZG	185
45	20日	マリオネットカンパニー	マイクロキャビン	¥6800	AVG	192
46	20日	撃王 ～紫炎龍～	童	¥1980	STG	
47	26日	ヒューマンベスト ザ ファイヤーメン2 ピート&ダニー	ヒューマン	¥1800	ACT	
48	27日	モンスターコンプリワールド	アイディアファクトリー	¥5800	RPG	
49	27日	ルナ2 エターナルブルー	角川書店 ESP	¥6800	RPG	
50	27日	ビートマニア APPEND GOTTAMIX	コナミ	¥2800	ETC	
51	27日	SuperLite 1500シリーズVol. 1 数独	サクセス	¥1500	TBL	
52	27日	SuperLite 1500シリーズVol. 2 ナンクロ	サクセス	¥1500	TBL	
53	27日	SuperLite 1500シリーズVol. 3 おえかきロジック	サクセス	¥1500	TBL	
54	27日	ブザービーター 前編	SCEI	¥2000	ETC	
55	27日	ブザービーター 後編	SCEI	¥2000	ETC	
56	27日	ちびキャラゲーム 銀河英雄伝説	徳間書店	¥5800	TBL	
57	27日	ちびキャラゲーム 銀河英雄伝説限定版	徳間書店	¥5800	TBL	
58	27日	エースコンバット3 エレクトロスフィア	ナムコ	¥6800	STG	
59	27日	倫敦精霊探偵団	バンダイ	¥5800	AVG	
60	27日	あすか120%FINAL Burning Fest	ファミリーソフト	¥5800	対戦ACT	
61	27日	本格派DE1300円 加藤一二三 九段 将棋倶楽部	ヘクト	¥1300	TBL	
62	27日	ますますお得DE2000円 加藤一二三 九段 将棋倶楽部&キャデラック	ヘクト	¥2000	TBL	
63	27日	本格派DE1300円 キャデラック	ヘクト	¥1300	PZG	193
64	27日	本格派DE1300円 麻雀倶楽部	ヘクト	¥1300	TBL	
65	27日	ますますお得DE2000円 麻雀倶楽部&キャデラック	ヘクト	¥2000	TBL	
66	5月	SD飛龍の拳	カルチャーブレーン	未定	対戦ACT	
67	5月	どすこい伝説	ケイエスエス	¥5800	SLG	
68	5月	KulaQuest	SCEI	¥4800	PZG	
69	5月	超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか	バンダイビジュアル	¥6800	STG	
70	5月	バーチャパチスロIV～オリンピア・北電子・山佐～	マップジャパン	¥6800	SLG	
71	5月	All star Tennis '99	UBIソフト	¥5800	SPG	
72	5月	スーパー・バトル・レーシング SCARS	UBIソフト	¥5800	RCG	

●6月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
73	3日	せかれいじり	エニックス	¥5800	ETC	188
74	3日	ジェイルブレイカー	NECインターチャネル	¥6800	AVG	185
75	3日	NBAパワーダンカーズ4	コナミ	未定	SPG	
76	3日	GUNGAGE(ガンゲージ)	コナミ	¥5800	STG	
77	3日	サンコレBEST へべれけステーション ポポイっと	サンソフト	¥2800	PZG	
78	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	TBL	
79	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	RPG	
80	3日	ちっぽけラルフの大冒険	NEW	¥4800	ACT	189
81	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	RCG	
82	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	対戦ACT	
83	3日	アトランティス～ザ・ロスト・テイルズ～	ヒューマン	¥4800	AVG	
84	3日	PERFECT PERFORMER	ファンハウス	¥6800	ETC	
85	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	AVG	
86	[illegible]	[illegible]	リバーヒルソフト	[illegible]	AVG	
87	10日	Racing Lagoon	スクウェア	¥5800	RPG	174
88	10日	目指せエアラインパイロット	トワイライトエクスプレス	¥6800	SLG	
89	10日	スーパーロボット大戦コンプリートボックス	バンプレスト	¥6800	S・RPG	14
90	17日	メルティランサー The 3rd Planet	コナミ	未定	SLG	
91	17日	CINEMA英会話シリーズVol. 6 愛の果てに	サクセス	¥6800	ETC	
92	24日	UFO －A DAY IN THE LIFE－	アスキー	¥5800予定	ETC	
93	24日	恋愛講座 RealAge	イマジニア	¥5800	SLG	189
94	24日	恋愛講座 RealAge 限定版	イマジニア	¥7800	SLG	
95	24日	餓狼伝説 WILD AMBITION	SNK	¥5800	対戦ACT	
96	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	対戦ACT	
97	24日	黒い瞳のノア～Cielgris Fantasm～	ガスト	¥5800	RPG	
98	24日	スレイヤーズろいやる2	角川書店 ESP	¥5800	RPG	189
99	24日	グランディア	ゲームアーツ ESP	未定	RPG	
100	24日	ジャージーデビルの大冒険	コナミ	¥4800	ACT	
101	24日	SuperLite 1500シリーズVol. 4 カーリング	サクセス	¥1500	SPG	
102	24日	SuperLite 1500シリーズVol.6 アステロイド	サクセス	¥1500	STG	
103	24日	SuperLite 1500シリーズVol. 7 テナントウォーズα	サクセス	¥1500	TBL	
104	24日	ACID(アシッド)	たき工房	¥4800	STG	
105	24日	クリックまんが 銀河英雄伝説1 永遠の夜の中で	徳間書店 インターメディア・カンパニー	¥2000	ETC	
106	24日	クリックまんが マリーのアトリエ	徳間書店 インターメディア・カンパニー	¥2000	ETC	
107	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	STG	
108	24日	ツインズストーリー きみにつたえたくて	パンサーソフトウェア	¥5800	SLG	
109	24日	パチスロ帝王mini～Dr A7～	Bull's Eye	¥3800	SLG	
110	6月	ペルソナ2 罪	アトラス	¥6800	RPG	170
111	6月	ミスランド～ポップ・コレクション1280円vol. 2～	アルトロン	¥1280	PZL	
112	6月	ミスティックドラグーン	エクシング エンタテイメント	¥5800	RPG	
113	6月	オーバードライビンIV	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800	RCG	191
114	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	189
115	6月	私立ジャスティス学園 熱血青春日記2(仮)	カプコン	¥5800予定	ETC	
116	6月	スーパーチャイニーズファイターEX	カルチャーブレーン	未定	対戦ACT	
117	6月	プルムイ プルムイ	カルチュア・パブリッシャーズ	¥5800予定	RPG	
118	6月	バーガーバーガー2	ギャップス	¥5800	SLG	193
119	6月	必殺パチンコステーション5～デラマイッタ&いれてなんぼ～	サンソフト	¥4900	SLG	
120	6月	俺の屍を越えてゆけ	SCEI	¥5800予定	RPG	172
121	6月	MediEvil(メディーバル)～甦ったガロメアの勇者～	SCEI	¥5800予定	AVG	
122	6月	ロード オブ モンスターズ	SCEI	¥5800予定	SLG	181
123	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	TBL	193
124	6月	ラブ・ラブ トロッコ	ティー・ワイ・オー エンタテインメント	¥4800	ACT	
125	6月	とんでもクライシス!	徳間書店	¥5800予定	ACT	
126	6月	クリックまんが ダイナミックロボット大戦1 出撃!驚異のロボット軍団!!	徳間書店 インターメディア・カンパニー	¥2000	ETC	
127	6月	パチスロ完全攻略 アルゼ公式ガイドVol. 4	日本シスコン	未定	SLG	
128	6月	パーラー! プロ・ジュニアVol. 1	日本テレネット	¥2900	SLG	193
129	6月	Cybernetic EMPIRE(サイバネティック エンパイア)	日本テレネット ウルフチーム	¥5800予定	AVG	
130	6月	パカパカパッション	プロデュース	¥5800予定	ETC	
131	6月	SPRIGGAN LUNAR VERSE	フロム・ソフトウェア	未定	ACT	
132	6月	ABE'99(エイブ99)	リバーヒルソフト	¥6800	ACT	

●春発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
133	春	PANZER FRONT	アスキー	未定	SLG	
134	春	70年代風ロボットアニメ ゲッP-X	アローマ	¥6800予定	STG	
135	春	SYNCHRONICITY～シンクロニシティ(仮)	ADM	未定	AVG	
136	春	THE RUINS～ルーインズ(仮)	ADM	未定	AVG	
137	春	キミにSteady	シーディーブロス	未定	SLG	
138	春	レストランドリーム	テイチク	未定	SLG	
139	春	パズル DE ボーリング	日本システム	未定	PZG	
140	春	時をかける少女	バンダイ	¥5800予定	AVG	

●7月以降発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
141	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	AVG	
142	1日	ブレードメーカー	翔泳社	¥5800	RPG	
143	1日	リバーヒルBEST vol5 卒業II ネオ・ジェネレーション	リバーヒルソフト	¥2800		
144	1日	リバーヒルBEST vol1 クレイマン クレイマン2～スカルモンキーの逆襲～	リバーヒルソフト	¥2800	ACT	
145	1日	リバーヒルBEST vol2 ブルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト	¥2800	AVG	
146	1日	リバーヒルBEST vol3 ミントン警部の捜査ファイル 道化師殺人事件	リバーヒルソフト	¥2800	AVG	
147	1日	リバーヒルBEST vol4 リフレイン ラブ～あなたに逢いたい～	リバーヒルソフト	¥2800	SLG	
148	15日	Little Lovers SHE SO GAME	NTT出版/日経映像	¥6800予定	TBL	187
149	15日	[illegible]	[illegible]	[illegible]	S・RPG	
150	15日	Lord of Fist	メディアワークス	¥5800予定	RPG	187
151	7月	アクアノートの休日2	アートディンク	¥5800予定	SLG	
152	7月	栄冠は君に4	アートディンク	¥5800予定	SLG	
153	7月	シティー ブラボー!～ポップ コレクション1280円vol. 3～	アルトロン	¥1280	SLG	
154	7月	マイティヒット～ポップ コレクション1280円vol. 4～	アルトロン	¥1280	STG	
155	7月	稲川淳二の怪談物語	ヴィジット	¥5800	AVG	
156	7月	バーチャル飛龍の拳2ダッシュ	カルチャーブレーン	¥2800	対戦ACT	
157	7月	西陣パチンコ天国 EX(仮)	ケイエスエス	¥5800予定	SLG	
158	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SPG	
159	7月	必殺パチンコステーション6～がきデカ&ジャマイカ～	サンソフト	¥4900	SLG	
160	7月	ヴェクトライダーズシリーズ いつか重なりあう未来へ サユ編	SME	未定	SLG	
161	7月	ヴェクトライダーズシリーズ いつか重なりあう未来へ シコウ編	SME	未定	SLG	193
162	7月	海のぬし釣り～宝島に向かって～	パック・イン・ソフト	¥4800	RPG	
163	7月	ミラノのアルバイトこれくしょん	ビクターソフト	未定	ACT	191
164	7月	リモートコントロール ダンディ	ヒューマン	未定	ACT	
165	7月	ぱーむたうん	毎日コミュニケーションズ	¥4800	TBL	
166	7月	重装機兵ヴァルケン2	メサイヤ	¥5800予定	S・RPG	10
167	7月	Startling Odyssey －Blue Evolution－	レイ・フォース	¥6800予定	RPG	
168	8月26日	クリックまんが くりっくのひ	徳間書店 インターメディア・カンパニー	¥1800	ETC	
169	26日	金田一少年の事件簿3～青龍伝説殺人事件～	講談社	未定	AVG	

ジャンルの表記　ACT●アクション　対戦ACT●対戦格闘アクション　STG●シューティング　SLG●シミュレーション　RPG●ロールプレイング　A・RPG●アクション・ロールプレイング　S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング　RCG●レースゲーム　PZG●パズル　SPG●スポーツ　AVG●アドベンチャー　TBL●テーブル　ETC●その他

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
170	26日	探偵神宮寺三郎 EarlyCollection	データイースト	¥4200予定	AVG	

●夏発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
171	夏	マリア2 受胎告知の謎	アクセラ	未定	AVG	183
172	夏	ガレリアンズ	アスキー	未定	AVG	182
173	夏	宇宙機動VANARK(ヴァンアーク)	アスミック・エース エンタテインメント	未定	AVG	
174	夏	東京惑星プラネトキオ	アスミック・エース エンタテインメント	未定	AVG	
175	夏	森の王国	アスミック・エース エンタテインメント	未定	S・RPG	
176	夏	アニメチック ストーリーゲーム① カードキャプターさくら	アリカ	未定	ETC	
177	夏	デジタルアートミュージアム ヒロ・ヤマガタ WINTER	イマジニア	¥3980	ETC	
178	夏	デジタルアートミュージアム ヒロ・ヤマガタ AUTUMN	イマジニア	¥3980	ETC	
179	夏	デジタルアートミュージアム ヒロ・ヤマガタ SUMMER	イマジニア	¥3980	ETC	
180	夏	デジタルアートミュージアム ヒロ・ヤマガタ SPRING	イマジニア	¥3980	ETC	
181	夏	MEREMANOID～マーメノイド	エクシング・エンタテイメント	未定	RPG	
182	夏	プラネットライカ	エニックス	未定	RPG	
183	夏	ポップン・タンクス!	エニックス	未定	対戦ACT	
184	夏	モンスター・コレクション	角川書店/ESP	¥5800予定	RPG	
185	夏	ジョジョの奇妙な冒険	カプコン	未定	対戦ACT	
186	夏	DINO CRISIS	カプコン	未定	AVG	166
187	夏	トロンにコブン	カプコン	¥5800	ACT	176
188	夏	SIMPLE1500シリーズ Vol.11 THEピンボール	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500	TBL	
189	夏	SIMPLE1500シリーズ Vol.12 THEクイズ	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500	TBL	
190	夏	THE ビストロ	シスコンエンタテイメント	未定	SLG	
191	夏	シーバス1-2-3 DESTINY!運命を変える者!	ジャレコ	¥5800	A・RPG	
192	夏	聖剣伝説 LEGEND OF MANA	スクウェア	未定	A・RPG	168
193	夏	フロントミッション サード	スクウェア	未定	SLG	
194	夏	グランツーリスモ2	SCEI	未定	RCG	
195	夏	サルゲッチュ	SCEI	未定	ACT	184
196	夏	どこでもいっしょ	SCEI	未定	ETC	
197	夏	PAQA	SCEI	未定	ETC	
198	夏	サイキックフォース2	タイトー	未定	対戦ACT	
199	夏	ピノッチアのみる夢	タカラ	未定	SLG	
200	夏	ストリートスクーターズ	ティー・ワイ・オー エンタテインメント	未定	RCG	
201	夏	フォーミュラ・ニッポン'99～レーシングドライバーになろう!～	ティー・ワイ・オー エンタテインメント	未定	RCG	
202	夏	ルングルング～ドロシーの大冒険～	ティー・ワイ・オー エンタテインメント	未定	AVG	
203	夏	ワールドツアーコンダクター ～世界夢紀行～	ティー・ワイ・オー エンタテインメント	¥5800予定	AVG	
204	夏	マイガーデン	テクノソフト	¥5800予定	SLG	
205	夏	Lの季節 A piece of memories	トンキンハウス	未定	AVG	18
206	夏	FISH EYES Ⅱ	パック・イン・ソフト	未定	ETC	
207	夏	SDガンダム G GENERATION-0	バンダイ	¥6800予定	SLG	
208	夏	一撃 鋼の人	バンダイ	¥5800	SLG	
209	夏	PATLABOR the GAME(仮)	バンダイビジュアル	未定	AVG	
210	夏	マクロス VF-X2	バンダイビジュアル	未定	STG	178
211	夏	クイズ キャラおけドン! 東映特撮ヒーローPART1	バンプレスト	未定	ETC	
212	夏	PART'S DIK	バンプレスト	¥5800	ACT	
213	夏	プレイスタジアム4 不滅の大リーグボール	バンプレスト	¥5800予定	SPG	
214	夏	エターナル チェイン	ビクターソフト	未定	RPG	
215	夏	かえるのえほん(仮)	ビクターソフト	未定	RPG	
216	夏	建設機械シミュレーター KENKIいっぱい!	富士通パソコンシステムズ	¥5800	SLG	
217	夏	ECHO NIGHT #2 ～眠りの支配者～	フロム・ソフトウェア	未定	AVG	
218	夏	99甲子園	魔法	¥5800予定	SLG	
219	夏	花火2 スターマイン	魔法	¥5800予定	SLG	
220	夏	～ミスタープロスペクター～ほりあてくん	リズミックス	¥2800	RPG	
221	夏	クロス探偵物語	ワークジャム	¥6800予定	AVG	

●9月以降発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
222	9月	マジカルドロップF～大冒険もラクじゃない!～	データイースト	¥5800予定	PZG	
223	11月	探偵神宮寺三郎 灯火が消えぬ間に	データイースト	¥5800予定	AVG	
224	秋	ゲートキーパーズ	角川書店/ESP	¥5800予定	S・RPG	
225	秋	眠ル繭	アスミック・エース エンタテインメント	未定	RPG	
226	秋	BOYS BE… 2nd Season	講談社	¥5800	SLG	
227	秋	Zill O'll	コーエー	¥6800予定	RPG	
228	秋	アークザラッドⅢ	SCEI	未定	RPG	
229	秋	スプーキー・プーキー!!～おばけのドキドキ大作戦～(仮)	ティー・ワイ・オー エンタテインメント	未定	ACT	
230	秋	COUNTDOWN VAMPIRES(カウントダウンヴァンパイアーズ)	バンダイ	¥6800予定	AVG	
231	秋	Silent Bomber	バンダイ	¥5800予定	ACT	
232	秋	青の6号(仮)	バンダイビジュアル	¥6800予定	AVG	
233	秋	ゲッターロボ大決戦!	バンダイビジュアル	¥6800予定	SLG	
234	秋	超謎王	バンダイビジュアル	¥5800予定	ETC	
235	秋	星神(ほしがみ)-沈みゆく蒼き大地-(仮)	マックスファイブ	未定	未定	

●12月以降発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
236	12月	閉鎖病院(仮)	ヴィジット	未定	ETC	
237	冬	ヘキサムーン・ガーディアンズ	インクリメントP	¥6800予定	AVG	
238	冬	鬼武者(仮)	カプコン	未定	未定	167
239	冬	機動戦士ガンダム ギレンの野望～ジオンの系譜～	バンダイ	¥6800予定	SLG	
240	冬	星界の紋章(仮)	バンダイビジュアル	未定	SLG	

●1999年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
241	1999年	ウィザードリィ～DIMGUIL～	アスキー	¥6800	RPG	
242	1999年	Knights of GENESIS	エスコット	未定	S・RPG	
243	1999年	NEUES(ノイエス)	エスコット	未定	AVG	
244	1999年	PIXY GARDEN	エスコット	未定	SLG	20
245	1999年	White Diamond(ホワイトダイアモンド)	エスコット	未定	S・RPG	
246	1999年	ドラゴンクエストⅦ	エニックス	未定	RPG	
247	1999年	ロビン・ロイドの冒険	ガスト	未定	AVG	
248	1999年	ジャングル パトロール	カルチュア・パブリッシャーズ	未定	STG	
249	1999年	鬼眼城	講談社	¥5800	AVG	
250	1999年	NHL BLADE OF STEEL	コナミ	未定	SPG	
251	1999年	fun! fun! Pingu～ようこそ南極へ～	SME	未定	AVG	
252	1999年	ガンホーブリゲイド	トミー	未定	SLG	
253	1999年	STAR IXIOM(スターイクシオン)	ナムコ	未定	STG	
254	1999年	ドラゴンヴァラー	ナムコ	未定	A・RPG	
255	1999年	逮捕しちゃうぞ(仮)	パイオニアLDC	未定	AVG	
256	1999年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800	SLG	
257	1999年	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800	AVG	
258	1999年	バトルシップヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥3800	STG	

●発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
259	未定	厄惨	アイディアファクトリー	¥5800予定	AVG	
260	未定	シルバー事件	アスキー	未定	AVG	
261	未定	トリフェルズ魔法学園 初等部	アスキー	未定	AVG	
262	未定	魔道霊士シュオン	アスキー	¥6800	RPG	
263	未定	リングライズ	アスキー	¥5800	ACT	
264	未定	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800	TBL	
265	未定	最強の将棋	アンバランス	¥7800予定	TBL	
266	未定	KOUDELKA(クーデルカ)	サクノス/SNK	未定	RPG	180
267	未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定	SLG	
268	未定	メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800	STG	
269	未定	Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社	未定	SPG	
270	未定	サーキットの狼Ⅱ モデナの剣	エム・ティー・オー	未定	RCG	
271	未定	ガイアマスター(仮)	カプコン	未定	TBL	186
272	未定	カプコンアドベンチャー(仮)	カプコン	未定	AVG	
273	未定	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン	未定	RPG	
274	未定	飛龍の拳コレクション(仮)	カルチャーブレーン	¥5800予定	ACT	
275	未定	ARKS1000	クレフ インベンション	未定	AVG	
276	未定	MAXサーフィン2000(仮)	ケイエスエス	¥5800予定	SPG	
277	未定	DANGAN～弾丸～(仮)	ケイエスエス	¥5800	ACT	
278	未定	あいたくて…～your smiles in my heart～	コナミ	未定	SLG	
279	未定	グリントグリッター	コナミ	未定	AVG	
280	未定	ときめきメモリアル2(仮)	コナミ	未定	SLG	
281	未定	ハーレムビート	コナミ	未定	未定	
282	未定	GRUDA	サイバーテックデザイン	未定	SLG	
283	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定	RCG	
284	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定	SLG	
285	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定	STG	
286	未定	SuperLite 1500シリーズVol.5 アルムブレスト	サクセス	¥1500	TBL	
287	未定	HEART OF DARKNESS	サミー	¥5800	ACT	
288	未定	キメろ!ヒーロー学園!!	CSCメディアアート	¥5800	SLG	
289	未定	Dinobreeder another progress	J・ウイング	¥7800予定	ACT	
290	未定	バーチャルリモコン(ヘリパートⅠ)	スリーディ	未定	ETC	
291	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定	ACT	
292	未定	ポケ単・ポケ熟(仮)	SCEI	未定	ETC	
293	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCEI	未定	TBL	
294	未定	ラグナキュール・レジェンド	SME	未定	RPG	
295	未定	闘神伝 昴	タカラ	未定	未定	
296	未定	駄菓子屋キッド	たき工房	未定	AVG	
297	未定	Q極クイズ こたえてプリ～ズ	Tears	未定	PZG	
298	未定	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定	AVG	
299	未定	LOVE GAME'S plus～かなり対戦テニス～(仮)	Tears	未定	SPG	
300	未定	俺のヨット がんばれニッポンチャレンジ	トミー	未定	SPG	
301	未定	ガンコンゲーム(仮)	ナムコ	未定	STG	
302	未定	よしもとの名探偵(仮)	ナムコ	未定	AVG	
303	未定	人鳥流(じんちょーる)	日本システム	未定	ETC	
304	未定	タイブレーク	バディ	未定	SPG	
305	未定	リアルロボット戦線	バンプレスト	¥6800予定	S・RPG	
306	未定	オーガリアン～亜人伝～(仮)	ビジュアルアーツ	未定	RPG	
307	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定	ACT	
308	未定	クロックタワー3	ヒューマン	未定	AVG	
309	未定	バックガイナー ～よみがえる勇者たち～完結編「そして、明日へ」	ピング	¥5800	SLG	
310	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定	AVG	
311	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5800	SLG	

電撃攻略王 D

PS攻略本発売スケジュール

やっぱり電撃だね!

■好評発売中

To Heart 完全攻略ガイド
定価:950円+税

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 ドリームマッチネバーエンズ 完全攻略ガイド
定価:1,300円+税

スーパーロボット大戦F 完結編 完全攻略ガイド
定価:1,000円+税

電撃ウラワザ王1999～2000完全版
定価:1,350円+税

ミリオンクラシック 完全攻略ガイド
定価:980円+税

トゥームレイダー3 完全攻略ガイド 全ルート掲載版
定価:1,200円+税

■5月発売予定

マリオネットカンパニー 公式攻略ガイド
20日発売予定 定価:1,400円+税

ルナ2 エターナルブルー 完全攻略ガイド
27日発売予定 予価:950円+税

ポケットダンジョン 公式攻略ガイド
27日発売予定 価格未定

※赤い行のタイトルは、初登場のものです。青い行のタイトルは、プレイステーション ザ・ベスト(フォーファミリーを含む)のものです。価格はすべて税別です。

※タイトルの右はじの数字は、掲載ページ数になります。

GAME ARTS
Esp
ENTERTAINMENT SOFTWARE PUBLISHING
プレイステーション用ソフト
グランディア
GRANDIA
~プレリュード~
(体験版)
プレゼント
キャンペーン4月28日よりスタート!!
©1997,1999 GAME ARTS/ESP CG/株式会社リンクス
■発売元：株式会社 ゲームアーツ(TEL.03-3984-1136 平日10:00~17:00) ■販売元：株式会社 エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシング

“PS”ロゴおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標。また“PocketStation”は同社の商標です。

アナログコントローラ（SCPH 1200）DUAL SHOCK™ 対応

PocketStation™ 対応

PlayStation

プレイステーション用ソフト

GRANDIA（グランディア）～プレリュード～（体験版）

収録内容

※体験版では「パームの街」の一部と「ラングル山脈」をプレイすることができます。

PROLOGUE

120年近くに及ぶ大航海時代にも【世界の果て】と呼ばれる壁が発見されたことにより幕を閉じ、鉄と蒸気に象徴される産業革命の時代に突入した世界。数多くの冒険家達が夢見て探し求めた【エンジュール都市】も発見されず、時代の流れに押しだされるように冒険者達は次第に姿を消していった。そんな世界の片隅に、失われた文明に思いをはせる少年がいた。その少年の名は【ジャスティン】。

街フィールド

主人公ジャスティンが生まれ育った街、パーム。外洋開けた港を持ち、高架式線路には蒸気機関車が走り、産業が盛んで活気にあふれている。明るくて気のいいパームの人々の活力は、日々の暮らしを豊かにすることに向けられている。一日の仕事が終われば、船乗り達の集まる酒場は大にぎわいを見せる。大人達は飲んで騒いで明日への仕事の鋭気を養うのだ。

戦闘フィールド

パームの街を一歩外に出ると、そこはモンスターが住む危険な世界。しかし冒険者たるもの、モンスターを恐れていては目的地には到底たどり着くことはできない。一緒に旅する仲間と力を合わせ、助け合って戦おう。

CGムービー

ゲームの要所要所で使われるCGムービーの中から「幽霊船」「軍基地」「空中戦艦」を収録。

空中戦艦

幽霊船

軍基地

プレイステーション用ソフト

GRANDIA（グランディア）～プレリュード～（体験版）

募集要項

1 送る！

店頭においてある応募ハガキに必要事項を記入し、50円切手を貼ってポストに投函して下さい！厳正な抽選の後10,000名様にプレイステーション用ソフト「グランディア」体験版、「GRANDIA～プレリュード～」をプレゼント！！

2 遊ぶ！

当選された10,000名の方には後日郵送でお手元に「GRANDIA～プレリュード～」が届きます。一足先に冒険者が活躍するグランディアの世界を探険してください！！
※当選者の発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。

初回特典

GRANDIA（グランディア）特製ポーチプレゼント

さらに

6月24日発売のプレイステーション用ソフト「グランディア」をご購入の方に初回特典として**特製ポーチをプレゼント！！**

※イラストと実際の商品とはデザイン・色が異なる場合がございます。イラスト内にあるポケットステーションは、プレゼント商品に含まれておりません。

電撃PlayStation Vol.106
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年5月21日発行（隔週金曜日発行）第5巻第13号通巻102号
発行人／塚田正晃 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 角川書店 〒102-8177東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605／営業
特別定価540円
本体514円
T1124483050549
©Media Works 1999 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24483-5／21